

EDYCJA CD

Newsy o Age Of Empires II i Turok 2

PC GAMER Po Polsku

Licencja PC GAMER UK

ISSN 1426-6180 INDEX 335436

nr 5/98 CENA 11.99 ZŁ

UNREAL

Największy rywal Quake'a

RECENZJE

Battlezone
Deathtrap Dungeon
F/A-18 Hornet: Korea
Fighting Force
Książe i Tchórz
Grand Theft Auto PL

SYSTEM:

- test głośników oraz akceleratorów graficznych
- jak ulepszyć peceta
- wszystko o pamięci

COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN

WYCZERPUJĄCE INFORMACJE O HICIE ROKU 1998!

PC GAMER PC Polska

Licencja PC GAMER UK

Nr 5 Maj 1998

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/pcg.htm

Redakcja

Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki
Marcin Marzęcki

Tłumaczenia, Współpraca

Leszek Krowicki
Jacek Mackiewicz
Piotr Stasiak
Witold Stolarski
Romuald Wawrzyniak

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Natalia Nowak

Łamanie

Computer Graphics Studio
Mariusz Sibilski

Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Prenumerata

na III kwartał '98, przyjmuje na warunkach obowiązujących w kraju Ruch S.A., 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28.

Druk

Elanders

Biuro Handlowe
ul. Szpitalna 6 p. 8, 00-031 Warszawa
tel.: 022 625-18-00

Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez *Future Publishing Ltd.* można uzyskać w sieci Internet wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk./home.html

PC GAMER

licencja *Future Publishing Ltd.*

Marek Suchocki
Redaktor Naczelny

Za wcześnie na ogórki!

Nie będę zbyt odkrywczy twierdząc, że ruch w branży gier komputerowych jest silnie uzależniony od pory roku. Tradycyjnie więc sezon na gry przypada na jesień i zimę, czasami przeciągając się jeszcze na wiosnę. Zaś latem, wiadomo, ogóry. Latoś ogóry niespodziewanie zawitały już w marcu, akcentując swoją „obecność" gwałtownym spadkiem premier dobrych tytułów, a tym samym, totalnym zastojem w sklepach z grami. Wydawcy, dystrybutorzy i sklepikarze załamują ręce. Nic nie idzie. Na domiar złego, piractwo rozpanoszyło się na tyle, że w widoczny sposób zagroziło prawidłowemu funkcjonowaniu legalnego rynku. A co to oznacza dla nas, graczy? Pierwszymi oznakami kryzysu, bo tak to trzeba już nazwać, jest ograniczenie liczby tytułów w legalnej dystrybucji, a więc jeszcze większa posucha. Mniejsze pieniądze dla legalnych dystrybutorów, to dalsze ograniczenia działań promocyjnych i marketingowych. W pismach komputerowych drastycznie spadnie liczba reklam, co z kolei spowoduje zmniejszenie opłacalności ich wydawania. Trzeba więc będzie szukać oszczędności bądź w objętości pisma, bądź w jakości papieru, bądź zwiększając cenę. Jeśli jesteście dobrymi obserwatorami, to już te negatywne skutki mogliście zaobserwować. Niektóre pisma schudły, inne już zdrożały. Ale to dopiero początek. Obcięcie budżetu na promocje, to także szukanie oszczędności na wszelkiego rodzaju imprezach branżowych. Właśnie definitywnie z rynkiem gier komputerowych rozstał się Play-Box, którego tegoroczna edycja ograniczyła się do koncertu galowego gwiazd polskiej piosenki w Katowickim Spodku. Wydawać by się mogło, że największych obecnie branżowych targi, a mianowicie Gambleriady, nic nie ruszy. Krakałem już w zeszłym roku, przyrównując tę imprezę do ostatniego balu na Titanicu. Napisałem wówczas, że wszyscy się dobrze bawią, jakby nie zauważając, że okręt tonie. Tym okrętem jest oczywiście nasz nienormalny rynek. Takim stwierdzeniem naraziłem się wtedy kilku osobom, ale teraz, po upływie tych kilku miesięcy, wyszło na moje – niestety! Twierdziłem wówczas i twierdzę teraz, że organizowanie wiosennej edycji Gambleriady nie ma najmniejszego sensu. Organizatorzy postawili jednak na swoim licząc na to, że tak jak dotychczas wystarczy tylko zorganizować lokum, a impreza „zrobi się sama". Tym razem, jak napisałem wcześniej, nakłady na promocje rodzimych dystrybutorów zostały mocno okrojone. Nie należy więc liczyć na nadmiar atrakcji: na jaskinię gier, na wspaniałe i pomysłowe stoiska, na specjalnie ściągnięte na imprezę najnowsze modele samochodów i inne bajery. Przewidując, że w stosunku do poprzednich edycji targów, ta będzie najgorsza i zrobiona na siłę, podjąłem decyzję o wycofaniu naszego pisma z udziału w imprezie. Nasza rezygnacja miała na celu zaakcentowanie stanowiska redakcji, co do zasadności organizowania imprezy dwa razy do roku. Przecież londyński ECTS miał do niedawna także dwie edycje, ale tam wcześniej poszli po rozum do głowy. Jednak po głębokim zastanowieniu, znalazłem w morzu argumentów przeciwnych naszemu uczestnictwu w Gambleriadzie, jeden mały aczkolwiek bardzo ważny argument, na tak. Jest nim fakt, że impreza ta (jak inne tego typu targi) przedstawia i promuje normalny rynek oprogramowania w Polsce. Są to więc targi gdzie można obejrzeć, zagrać i kupić legalny soft. PC Gamer PL czerpiąc z tradycji normalnego, brytyjskiego rynku gier, od początku swojego istnienia opowiadał się za normalnością w tej dziedzinie. Funkcjonowanie zdrowego rynku uzasadnia bowiem istnienie naszego pisma. Dopóki więc na targach gier komputerowych obok stoisk dystrybutorów legalnego softu, nie zostaną porozkładane łóżka polowe, stoliki i inne walizy wyładowane pirackim szajsem, my powinniśmy swoją obecnością dać chociaż moralne wsparcie tej inicjatywie. Dlatego też, jeśli wbrew zdrowemu rozsądkowi, targi mają się odbyć, to my, ostatecznie i nieodwołalnie stawimy się licznie w hali Mery i obiecujemy, że odwiedzający nasze stoisko nie powinni narzekać na brak atrakcji. Przygotowujemy liczne konkursy i niespodzianki. Na wszelki wypadek weźcie ze sobą tradycyjną dyskietkę (mam nadzieję, że nie zapomnieliście jeszcze, co to takiego), może być przydatna.

Jeśli już jesteśmy przy imprezach, to w tym przypadku ogórów jakoś nie widać. Ledwie otrząsnąłem się po fantastycznej imprezie w Krakowie, z okazji premiery polskiej gry *Target*, a już trzeba było przygotowywać się do wyjazdu na Pierwsze Mistrzostwa Gier Komputerowych, w Poznaniu nad którymi objęliśmy patronat prasowy. W tzw. międzyczasie trzeba było przygotować numer do druku i tak, ani jedna, ani druga relacja nie zagościła na naszych łamach. Ale spoko. Co się odwlecze, to... no właśnie. Oprócz relacji tradycyjnych, czyli na papierze, postaramy się wepchnąć na nasz cover materiał zdjęciowy, który nie zmieścił się w numerze, a jak się jeszcze zmieści, to również sekwencje wideo. Ale to dopiero za miesiąc. Teraz natomiast, mimo przedwczesnych ogórów udało nam się zebrać całkiem niezłe gierki do recenzji. Ukazanie się tych tytułów właśnie teraz, to typowy wypadek przy pracy. Mamy tu do czynienia z klasycznym nietrafieniem w czas. Miało być np. na Gwiazdkę, ale cosik się rypło. Tak jest z długo oczekiwanym *Deathtrap Dungeon,* ale przysłowiowym gwoździem bieżącego numeru jest *Unreal,* gra owiana legendą i oczekiwana z wielkim zainteresowaniem. Z zapowiedzi elektryzującym tytułem jest *Tiberian Sun*, czyli *Command & Conquer 2*. Z kontynuacji ciekawie zapowiadają się również *Turok 2* i *Age of Empires II*. Jest więc, jak zwykle, wiele ciekawych informacji.

Dział „System" rozwija się niezwykle dynamicznie. Dociążyliśmy ostatnio tę rubrykę, zgodne jest z sugestiami większości Czytelników. W tym numerze polecam ciekawy artykuł o nowych akceleratorach graficznych – przetestowaliśmy dla Was cztery popularne karty. Wielu Czytelników powinien zainteresować także artykuł o sposobach podrasowania swojego peceta, bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Dalej mamy test głośników i obszerny artykuł o rodzajach pamięci z uwzględnieniem ich aktualnych cen.

Mam nadzieję, że taki dobór materiałów, na zasadzie dla każdego coś miłego, spełni większość życzeń Czytelników, którym daliście wyraz w ankiecie i licznej korespondencji kierowanej do naszej redakcji. Za tak żywy odzew dziękujemy i obiecujemy, że większość Waszych postulatów zostanie spełniona, a wszelkie uwagi krytyczne są wnikliwie analizowane. Jedynie przy tak rozumianym wsparciu ze strony Czytelników, możemy robić takie pismo, które zostanie powszechnie akceptowane. Mamy zatem nadzieję, że każdy następny numer będzie lepszy od poprzedniego. Prosimy więc o nieustawanie w pisaniu do nas. Będziemy wdzięczni. Razem może uda nam się przebrnąć jakoś „ogóry" i dobrnąć do pełnego sezonu, w którym rynek gier rozkwitnie pełnią okazałości.



Unreal 52

Największy konkurent Quake'a

Battlezone 42

Wspaniałe połączenie akcji i strategii

Deathtrap Dungeon

Klon Tomb Raidera! 46

Grand Theft Auto PL

Kradzież po polsku 60

STAŁE DZIAŁY

6 CD GAMER
14 Zapowiedzi
72 System

JAK GRAĆ

64 Gra na Faul

NA TROPIE

10 Age Of Empires II



NA TROPIE

12 Hostile Waters



RECENZJE









62 Actua Ice Hockey
42 Battlezone
48 Bust-A-Move 2
46 Deathtrap Dungeon
49 F/A-18 Hornet: Korea
50 Fighting Force
60 Grand Theft Auto PL
58 Książe i Tchórz
57 Mysteries Of The Sith
56 Plane Crazy
52 Unreal



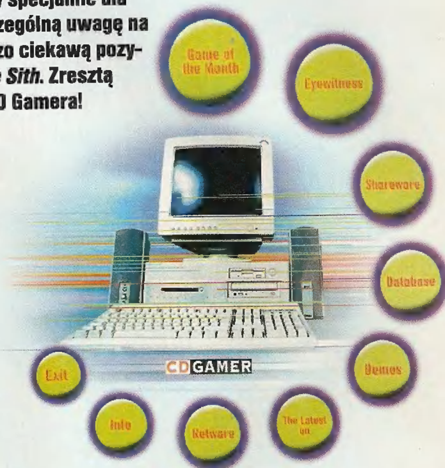






CD GAMER

W tym miesiącu, jak zwykle zresztą, przygotowaliśmy specjalnie dla Was, Drodzy Czytelnicy, gorące demka. Zwróćcie szczególną uwagę na nasze demo miesiąca, czyli *Heavy Gear*. Kolejną bardzo ciekawą pozycją jest niewątpliwie *Battlezone* oraz *Mysteries of the Sith*. Zresztą dość gadania – zapoznajcie się sami z zawartością CD Gamera!



• GRA MIESIĄCA

Heavy Gear

GActivision
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, zalecany 3Dfx5



Grywalne demo zawodowej giery Activisionu, traktującej o niczym nie uzasadnionej zadymie blaszaków (nie chodzi tu bynajmniej o pecety). Demo znajdujące się na płytce obsługuje 3Dfx oraz wszystkie standardowe tryby wyświetlania (jeśli masz pełną wersję gry, poszukaj patchy, znajdujących się na bieżącym CD Gamerze).

1-9 – ustawienia silnika
0 – pełna moc
Kursor lewy/prawy – obrót w lewo/prawo
Kursor góra/dół – do góry/do dołu
Spacja – strzał z wybranej broni
Enter – zmienić broń
E – wycelować we wroga
Ctrl + Q – wyjście
S – wstać (po upadku)
Backspace – odwrócenie
< > – tułów robota w lewo/prawo
/ – wycentrować tułów robota
W – kółka
Shift + kursor lewy/prawy – krok w lewo/w prawo
Tab – przysiad
P – podnieść rzucić broń



DEMA

Mysteries of the Sith

LucasArts
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, zalecany 3Dfx lub PVR

Oto coś dla ludków lubiących rozwałkę wśród gwiazdeczek. *Mysteries of the Sith* to nowy mission pack LucasArtsu przeznaczony dla *Jedi Knight*. Aby uruchomić demo, nie potrzebujesz mieć pełnej wersji tej gry. Potrzebujesz jeszcze innych rekomendacji? Nie? No to nie marnuj czasu i zabieraj się do roboty (czytaj: odpalaj ten tytuł)!

Esc – screen z opcjami
F1 – przełącz między trybem first- i third-person perspective
F2 – światła włączyć/wyłączyć
F3 – gogle pana psychopaty włączyć/wyłączyć
F4 – szybkie użycie bacta tank
F5 – superskok
F6 – superprędkość
F7 – superwzrok
F8 – superpchnięcie (hmmm...)
F9 – szybkie nagranie stanu gry
F11 – zwiększ jasność screenu
F12 – wykonaj screenshot (obrazki nagrywane są do katalogu z demem)
+ lub – – zmień wielkość screenu (mniejszy screen zwiększa prędkość gry, większy znacznie ją spowalnia)
+ lub – – powiększanie/pomniejszanie widoku mapy (mapa musi być włączona)
[lub] – przełączaj między przedmiotami z plecaka
Space – aktywacja/użycie czegoś
R – następny przedmiot z plecaka
Enter – użyj przedmiot z plecaka
E lub Q – przełączaj między specjalnymi zabawkami
F – użyj wybranej zabawki
Tab – włącz/wyłącz widok mapy
T – konsola
W – rusz się do przodu
S – rusz się do tyłu
Shift – biegnij



A – krok w lewo
D – krok w prawo
< – obrót w lewo
> – obrót w prawo
X – skakanie i pływanie do góry
Prawy klawisz myszki – skakanie i pływanie do góry
C – przysiad i pływanie do dołu
Home – wyśrodkować widok w połowie screenu
PageDn – spojrzeć do góry
PageUp – spojrzeć do dołu
Lewy klawisz myszy – wystrzelić
. | / – przełączanie broni
1 – pięści/miecz świetlny
2 – pistolet Bryar/pistolet blastech
3 – karabin stormtrooper
4 – detonator termiczny
6 – imperialna zabawka...
7 – Rail detonator/seeker rail detonator
8 – sekwencer (automatyczny/(ręczny)

Sega Touring Car Championship

Sega
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Wspaniała giera! Jeśli nadal dopiero zastanawiasz się nad jej zakupem, koniecznie obejrzyj to demko – być może przekona Cię ostatecznie. Dobra rada: jeżeli Twój komputer nie należy do najmocniejszych, nie sugeruj się tym, że gra wygląda nie najlepiej. *TOCA* do pokazania pazurów potrzebuje czegoś więcej niż wymagany P100! Umieszczone na płytce demo to dwuokrążeniowy wyścig na Country Circuit.

X – przyspieszenie
Z – hamulce
V – zmiana widoku
Kursor lewy/prawy – skręt w lewo/prawo
Kursor góra/dół – bieg wyższy/niższy
Enter – potwierdzenie
Esc – rezygnacja
Ctrl & +/– – zmienić wielkość screenu
Alt – menu z opcjami gry

Plane Crazy

Europress
Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, zalecany 3Dfx

Znów coś dla miłośników podniebnych lotów. Tym razem nie będzie



latania między gwiazdkami, a po prostu na tle błękitnego, ziemskiego nieba. Koniecznie to zobaczcie – *Plane Crazy* to niesamowity, szalony wyścig samolotów!

Up arrow – drążek stera do przodu
Down arrow – drążek sterów do siebie
Kursor lewy/prawy – drążek sterów w lewo/prawo
A – zwiększyć moc silników
Z – zmniejszyć moc silników
Spacja – zatrzymać przełączanie power-upów/wystrzelić power-up
X – wystrzelić z działka dźwiękowego
Esc – wyjście do desktopu Windowsa



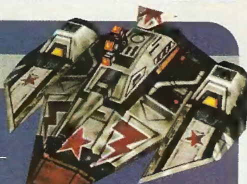
Starfleet Academy

Interplay
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Jeden z ciekawszych produktów Interplaya. W bieżącym wydaniu CD Gamera na płytce znajduje się w pełni grywalne (a co tam – znajcie naszą, niczym nieograniczoną dobroć), jednopoziomowe demko gry o wdzięcznym tytule *Starfleet Academy*.

Numeryczne 1 – przesunięcie w lewo
Numeryczne 3 – przesunięcie w prawo
Numeryczne 4 – obrót w lewo
Numeryczne 6 – obrót w prawo
Numeryczne 2 – do góry
Numeryczne 8 – do dołu
Numeryczne 5 – stop
Numeryczne 9 – przyspieszenie
Numeryczne 7 – zwolnienie
Alt – wystrzał z podstawowej broni
Ctrl – wystrzelić z zastępczej broni
Shift & W – dopalacze
S – skanowanie celu
T – śledzenie celu
R – zmieniać zasięg radaru
A – status statku
B – poziom gotowości bojowej
D – kontrola uszkodzeń
E – alokacja energii
G – moc dla stanu wyjątkowego
H – pozdrowienie
I – transportowiec
V – system celowniczy
W – tryb namierzania
Home – zresetowanie zbliżania
Page up/down – przybliżyć/oddalić
F9 – widok z przodu

• Battlezone

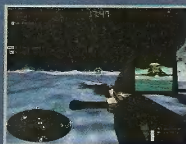


Activision
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95

Kolejne demo z firmy Activision tym razem prezentujące jedną z najlepszych gier tego miesiąca. Jako, że trudno nam było oderwać recenzenta od pełnej wersji, postanowiliśmy, wykorzystując naszą pozycję, załatwić sobie kilka egzemplarzy wersji demo przez wrzucenie ich na płytkę dołączoną do PC Gamera. A tak zupełnie przy okazji, również i Wy zagracie sobie w tę wspaniałą grę :-). Tak więc spróbuj swoich sił na poziomach tutorial oraz kilku standardowych z pełnej wersji *Battlezone*.

Kontrola klawiszami:
W – szybko do przodu
Q – wolno do przodu
E – skok
D – strafe w prawo
A – strafe w lewo
S – stop
S (przytrzymać) – odwrócenie
Kontrola myszką:
Kierunki – poruszanie myszką
LKM – strzał
PKM – zmienić broń





F10 – widok z prawej
F11 – widok z tyłu
F12 – widok z lewej
F2 – przełączać widoki kamery

Deadlock II: Shrine Wars

Electronic Arts
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Gierka w sam raz dla ortodoksów. Panie i Panowie: prawdziwa strategia turowa! Jeśli jesteś przeciwnikiem tzw. RTS i wzdychasz do strategii turowej, powinieneś koniecznie zerknąć na tę gierkę. Jej zalety to duża różnorodość ras zamieszkujących planetę, wysoki poziom komputerowego AI, wspaniała grafika oraz udźwiękowienie. Na CD Gamerze umieściliśmy jeden z wielu scenariuszy dostępnych w pełnej wersji gry.

Enter – koniec tury
Spacebar – operowanie wojskami z danego terytorium
Shift & Insert – przełączać między widokiem wydobycia/stanadardowym
Home – przełączać między widokiem planety/terytorium
End – przełączać między widokiem wojskowym/wydobycia
Tab – następne terytorium
Shift & Tab – poprzednie terytorium
Delete – rozwiązać jednostkę/zniszczyć budowlę
Esc – przerwać obecnie wykonywaną operację/menu
F1 – pomoc
F2 – opcje
F3 – status scenariusza
F4 – budynki
F5 – pakty
F6 – dziennik wydarzeń
F7 – wydobycie
F8 – menu dyplomacji
F9 – podatki
F10 – status morale
F11 – czarny rynek
F12 – doradca
+/– – zbliżenie/oddalenie
Kursory – przesuwanie mapy

Fighting Force

Eidos
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, zalecany 3Dfx

Oto jedna z nowszych produkcji dla wszystkich fanów nawalanek. Jeśli zamierzasz dać komuś po ☛



Zanim zaczniesz

Radzimy, abyś zwolnił możliwie jak najwięcej pamięci expanded. Aby to zrobić, będziesz musiał poedytować trochę plik C:\CONFIG.SYS. Aby to zrobić, napisz z głównego katalogu dysku C:
edit config.sys i naciśnij <ENTER>
Powinieneś odnaleźć linię zawierającą słowo „EMM386.EXE" i zmienić jej zawartość po tym słowie na słowo „RAM", tak aby linia wyglądała:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
oczywiście pod warunkiem, że plik EMM386.EXE mieści się w katalogu C:\DOS. Jeśli jest inaczej musisz wpisać ścieżkę dostępu do niego. Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest użycie programu MEMMAKER, jednakże należy używać go bardzo ostrożnie (zwłaszcza jeśli masz menu startowe MS-DOS-u, albo połączenia DOS-Win/Win 95). Czasem mogą wystąpić kłopoty z programem MSCDEX – jego najnowsza wersja jest na dysku CD „PC Gamera".

Menu DOS

Włóż dysk CD do napędu i wybierz go pisząc D: i naciskając <ENTER> (oczywiście jeśli napęd CD jest oznaczony inną literą – musisz ją wpisać; wywołanie programu MSCDEX podczas startu komputera podaje Ci ją). Uruchom menu przez napisanie GO i naciśnięcie <ENTER>. Jeśli używasz Windows 95, radzimy, abyś uruchomił komputer w trybie „DOS Prompt" i zrobił to samo co dla zwykłego DOS-u. Po ewentualnym (nie polecanym) uruchomieniu menu dosowego z Windows 95 nie jest zalecane przełączanie się między zadaniami.

Menu Windows 3.1/3.11

Uruchom Windows 3.1 (lub 3.11) i wybierz polecenie „Uruchom" z menu „Plik" z „Menedżera programów". Naciśnij na przycisk „Przeglądaj" i wybierz plik „PCG.EXE" z dysku CD. Pojawi się nowa ikona na desktopie – dwukliknięcie na niej spowoduje uruchomienie menu, które uruchamia jedynie gry dla Windows 3.1 – musisz użyć menu DOS, aby uzyskać dostęp do DOS-owych gier.Menu Windows 95 Po włożeniu CD do napędu pojawi się menu pozwalające na wyjście do Windows, przeglądania zawartości dysku lub uruchomienie menu programów z dysku. Menu „Run" zawiera zarówno programy dla Windows 95, jak i dla 3.1.

Masz problemy?

Jeśli Twój CD jest uszkodzony, prosimy odesłać go pod adres podany niżej. Prosimy równocześnie o wcześniejsze sprawdzenie, czy wszystkie kroki instalacji zostały wykonane poprawnie, aby nie było wątpliwości, że problemy są natury sprzętowej. Do CD prosimy dołączyć informację o naturze błędu oraz zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną. Wymiana CD jest konieczna jedynie w przypadku fizycznego uszkodzenia dysku.

PC Gamer Po Polsku
04-202 Warszawa, al. Marsa 6
tel./fax (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl



pysku, lepiej tego nie rób – może okazać się, że gościu szwenda się po mieście z kosą i narobisz sobie tylko dużo problemów. Po prostu odpal sobie to jednopoziomowe demko *Fighting Force* i wyżywaj się do woli.

Prawy Ctrl – pchnięcie
Prawy Shift – kopnięcie
Spacja – skok
/ – uderzenie z pięści
Right Alt – bieg
Insert – kamera
Kursor lewy/prawy – obrót w lewo/prawo
Kursor do góry – idź do przodu
Kursor do dołu – idź do tyłu

Front Page Sports Ski Racing

CUC/Sierra
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, zalecany 3Dfx

Zima już za nami, ale zapewne są tacy, którzy tego żałują (maniacy!). Specjalnie dla nich właśnie na płytkę wrzuciliśmy wspaniały symulator jazdy na nartach (jakkolwiek niedorzecznie to brzmi). W tym w pełni grywalnym demie będziesz mógł pojeździć tylko w Aspen.

Kursor do góry – przysiad
Kursor do dołu – wstać
Kursor lewy/prawy – obrócić się w lewo/w prawo
Home – skok
Enter – pozycja prawdziwego narciarza
Page Up – ślizgi
Tab – kamera

Powerboat Racing

Interplay
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

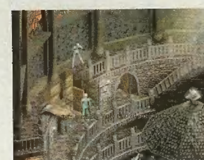
Łuuch! Zawodowa giera z zawodową graficzką. Jeśli lubisz tzw. sportową rywalizację, to znaczy że na pewno jesteś fanem komputerowych wyścigów wszelkiej maści. Oznacza to, że *Powerboat Racing* jest grą w sam raz dla Ciebie. Na płytce znajduje się jedno pełne okrążenie tej niezwykle dynamicznej gry.



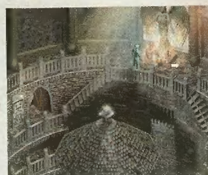
Lewy kursor – ruch w lewo
Prawy kursor – ruch w prawo
Kursor do góry – przyspieszenie
[lub ; – równanie do góry
/ – równanie do dołu
P – włączyć wyłączyć pauzę
Escape – wyjście z wyścigu
Page up/down – zmienić widok
F1 – pomoc
F5 – kamera TV
F6 – przełączyć widok mapy
F7/F8 – zbliżanie mapy

Sanitarium

ASC Games
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95



Jeślii lubisz czysto surrealistyczne doznania (jako mieszkaniec Polski zapewne lubisz), powinieneś koniecznie zagrać w *Sanitarium*, czyli gierkę, której należy się pierwsza nagroda w dziedzinie „Taczki Żwiru, czyli najbardziej zakręcony produkt roku" :-). W demku umieszczonym na płytce znajdziecie kilka początkowych poziomów. Gierka w całości kontrolowana jest za pomocą myszy i standardowego, znanego ze wszystkich adventurów, systemu point-and-click.



Stratosphere

Ripcord Games
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Kilka poziomów niesamowitych powietrznych walk wspaniałej arcade'owej gierki o wdzięcznym tytule *Stratosphere.*

Klawisze kursorów – kierunki ruchu
H – przełączanie między celami lądowymi i powietrznymi
Myszka – ruszanie kursorem celowniczym

Warunki Prenumeraty

1. Prenumeratę miesięcznika PC Gamer po polsku można zamówić od dowolnie wybranego numeru (wliczając w to numery poprzednie).
Obecnie przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów pisma i to zarówno wersji bez krążka, jak również „Edycji CD".
2. Aby zamówić prenumeratę wystarczy wypełnić czytelnie standardowy blankiet pocztowy, a w miejscu na korespondencję (na odwrocie blankietu) powtórzyć adres zamawiającego i napisać czego dotyczy zamówienie np. zamawiam PC Gamer Edycja CD x 3 od nr 6/98.
Określoną kwotę pieniędzy będącą trzy lub sześciokrotną wielkością aktualnej ceny, tymże przekazem prosimy przesłać na adres redakcji.
3. Wpłaty można także dokonywać za pośrednictwem banku na konto:
Computer Graphics Studio
PKO BP XII O/W-wa
10201127-314295-270-1
4. Potwierdzeń wpłat NIE NALEŻY przesyłać do redakcji.
5. Adres redakcji w stopce.

PKM – wystrzelić z pukawy
ESC – odwołanie

F-22 Raptor

Novalogic
Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95

Tym razem zabawka dla fanów symulatorów. Jest to w pełni grywalne demo novalogicowego *F-22 Raptora*. Demo zawiera jedną misję oraz ograniczoną wersję software'u służącego do giercowania w sieci. Ta pozycja jest naprawdę warta zauważenia!

? – wciśnięte podczas gry wyświetla system pomocy
Klawisze kursora – kontrola kierunku
Spacja – strzela z aktualnie wybranej broni
Backspace – włączyć/wyłączyć dopalacz
1...0 – procentowa moc silnika
Klawisze funkcyjne – zmienić punkt patrzenia

SHAREWARE

Hunchback 97, Calamari Cubes, Bubble Jeopardy

Dodgy Posse
486DX2, 8 MB RAM, MS-DOS/Win 95

Kolekcja składająca się z trzech arcadowych gier stworzonych przez Dodgy Posse Software. Mamy nadzieję, że w przyszłości podrzucą nam jakieś inne materiały, które mogłyby zostać w przyszłości wrzucone na CD Gamera.

Descent On Italy

Julian Hatton
486DX, 8 MB RAM, Windows 95

Kolejna produkcja spłodzona przez naszego Czytelnika. Tym razem jest to klasyczna gierka strategiczno-wojenna, autorstwa Juliana Hattona.

Missile Launch 97

Alex Liebert
486DX, 8 MB RAM, Windows 95

Konwersja popularnej, arcadowej, klasycznej (uff, ale tych przymiotników), znanej chyba wszystkim *Missile Command*.

PATCHE

Daytona USA Deluxe

Sega
Wymaga pełnej wersji
Daytona USA Deluxe

Dodaje obsługę D3D do tych wspaniałych wyścigów.

Heavy Gear

Activision
Wymaga pełnej wersji Heavy Gear

Na bieżącym CD Gamerze znajduje się demo *Heavy Gear*, jednak jeśli masz już jej pełną wersję tej gry, możesz poprawić w niej kilka bugów, które zostały wykryte od czasu jej ukazania się na rynku.

Longbow 2

Electronic Arts
Wymaga pełnej wersji Longbow 2

Jeszcze jeden patch uzupełniający program główny o obsługę D3D. Tym razem upgrade przeznaczony jest dla wspaniałej helikopterówki *Longbow 2*.

Myth

Eidos
Wymaga pełnej wersji Myth

Uważasz że ta gra ma kilka denerwujących błędów, które wymagały by poprawienia. Nie ma problemu – zainstaluj ten patch!

Sega Worldwide Soccer

Sega
Wymaga pełnej wersji Sega Soccer

Zainstalujcie ten patch i sami przekonajcie się, ile zyskuje ta gra po zaimplementowaniu obsługi D3D.

AGE OF EMP

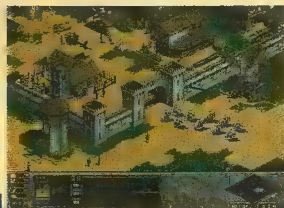


(Powyżej) Chociaż zdjęcia wyglądają podobnie, to *Age II* jest bez porównania lepsza od oryginału. Poza tym można zabawić się z frankońskim drwalem, który nie może być zły :-). (Po prawej) Machiny oblężnicze będą tym razem stacjonarne. (Poniżej) Statki będą odgrywać większą rolę, a dodany zostanie handel i piraci.





PIRES II



Konie zabawnie podskakują, powodując grymasy na twarzach dziewczyn...

Age Of Empires II jest ukierunkowana na przewyższenie swego pierwowzoru pod każdym możliwym względem. JAMES FLYNN



12 cywilizacji cechuje odmienna grafika. [redacted] kilka sympatycznych ludzików [redacted] niebieskich szatkach.

A co powiedzie tę odrośl *Warcrafta II* i *Civilization* ku jej świetlanej przyszłości! Bruce Shelly, twórca *Age Of Empires* wyprowadził Microsoft z totalnej pustyni na obfite pastwiska gier komputerowych. A teraz tworzy własną farmę hodowlaną, by jego dziecię mogło dalej wzrastać. „*Age Of Empires* nie była najbardziej innowacyjną z gier," zwierza się Shelly „ale myślę, że to, co zrobiliśmy, zrobiliśmy dobrze i zebraliśmy razem wiele takich elementów gier, które zawsze się ludziom podobały". A gracze rzucili się na nią żarłocznie, wywołując tym potrzebę stworzenia sequela.

Age II wygląda naprawdę wspaniale. Jej już i tak doskonała grafika jest całkowicie przerabiana przez ośmioosobowy zespół artystów. Nacisk kładziony jest na skalę – mapy w *Age II* będą do trzech razy większe od map w poprzedniczce, a budynki będą to odzwierciedlać. Nad nowymi budowlami 12 cywilizacji gry będą się wznosiły wieże obronne, które spowodują, że dobrze nam znane budynki będą się wydawać maleńkie. Wiele wysiłków wkłada się we wzmocnienie cech charakterystycznych poszczególnych plemion i tym razem Shelly i S-ka przenieśli swą grę o kilka tysięcy lat do przodu. *Age II* umieszczona jest w historii między AD 450 a 1450. Awansować będziemy poprzez cztery etapy technologiczne i duchowe, począwszy od Mrocznych Wieków po Krucjaty, a naszych wrogów będziemy mogli tylko podbijać.

Nasze postępy wspomaga zmodyfikowany system bojowy. Jego jądrem jest decyzja poprawienia bezgranicznie potężnych broni oblężniczych z *Age*. W *Age II* będziemy je ustawiać raz i w konkretnym miejscu, a potem tylko mieć nadzieję, że tam szczęśliwie pozostaną. „Nie będzie tak wiele walki wręcz, jak się spodziewaliśmy" tłumaczy Shelly. „Machiny oblężnicze w dalszym ciągu będą żywotną częścią gry, ale w *Age II* większą rolę będzie odgrywać ich obrona przy użyciu bogatszej mieszanki wojsk".

„*Age* [redacted] jest bardzo eurocentryczna i zajmuje się głównie wydarzeniami, które zaszły [redacted] czasie burzliwego pierwszego tysiąclecia".

Wstępnie ustawione formacje bojowe będą integralną częścią taktyki pola walki, podobnie jak kierunek ataku (jednostki będą zachęcane do częstszego wykorzystywania oskrzydlania). A gracze będą mieli możliwość skoszarowania swych jednostek w żywotnych miastach oraz budowlach, w ten sposób czyniąc centra miast trudniejszymi do zdobycia. Siły morskie są kolejnym obszarem do spenetrowania, ze szczególnym zwróceniem uwagi na wprowadzenie walk pływających fortec, z uwzględnieniem abordażu, chwytania hakami i kanonady.

Równowaga sił

Jedną z głównych zalet *Age* był sposób, w jaki efektywnie łączyła ona zarządzanie zasobami i taktykę walk w polu. Shelly bardzo troszczy się o to, aby wprowadzane przez jego zespół ulepszenia w zakresie walki, nie usunęły w cień podskórnego nurtu kupowania, ekwipowania i żywienia naszych armii.

„Zaangażowaliśmy się w faktyczne wzmocnienie gospodarczej strony gry" mówi Shelly. „Zdecydowaliśmy się zastąpić zasoby złota rudą i w zamian za to będziesz generować złoto w zależności od swych sukcesów oraz siły na obszarach przez Ciebie kontrolowanych". Dzięki temu złoto będzie motywacją do ciągłego parcia naprzód i podboju nowych krajów, a nie siedzenia na miejscu i bronienia się. Możliwe będzie handlowanie zarówno z cywilizacjami znajdującymi się poza obrębem mapy, jak i z tymi, które znajdują się na danej mapie.

Wzmocniona Sztuczna Inteligencja (*Age II* operuje trzema odmiennymi jej modelami – jednostkowym, taktycznym i strategicznym – w zależności od skali problemu) będzie odgrywać dużą rolę zarówno w ustanawianiu żywotnych tras handlowych, jak i chronieniu karawan przed napadami i najemnikami. Rolnictwo również zostało uczynione bardziej intuicyjnym i wyrafinowanym – nasi malutcy oracze mogą teraz rozbudowywać swe gospodarstwa na obszary, które poprzednio były na przykład zalesione. A wiatraki Cywilizacji Brytyjskiej wyglądają i poruszają się z niesamowitą gracją – animacja w następczyni *Age* jest naprawdę widowiskowa.

Age II obiecuje zdecydowanie więcej niż jej niewiarygodnie popularny pierwowzór. I jeszcze raz Shelly: „Byłem zaskoczony tym, jak dobrze *Age* radziła sobie, szczególnie w Europie. Może to aspekty historyczne trafiły w odpowiednie struny – jeśli tak, to wspaniale, gdyż *Age II* jest bardzo eurocentryczna i zajmuje się głównie wydarzeniami, które zaszły w czasie burzliwego pierwszego tysiąclecia". Nieważne jaki był powód – tylko szaleniec mógłby twierdzić, że ulepszona *Age II* nie będzie jednym z pretendentów do tytułu najlepszej gry tego roku... PCG

DLACZEGO *AGE OF EMPIRES II* [redacted] SWOJĄ PRZECIWNICZKĘ NA KOLANA:

- **Grafika jest trzy razy bardziej szczegółowa niż poprzednio.**
- **Mapy są tak duże, że wieśniak potrzebuje ośmiu minut by przez nie przejść.**
- **Zarówno aspekt bojowy, jak i gospodarczy zostały całkowicie usprawnione.**
- **Każda [redacted] 12 cywilizacji ma inne jednostki i umiejętności.**
- **Znacznie poprawiono sztuczną inteligencję komputerowego przeciwnika.**

Producent	Microsoft	[illegible]	40%
[illegible]	Microsoft	[illegible]	Wrzesień

HOSTILE W



W tej grze zarządzanie zasobami [redacted] dalszy plan, [redacted] mimo [redacted] czyni użytek [redacted] wykorzystanego [redacted] *Anihilation* pomysłu przetwarzania odpadów. Dlatego, jeśli zechcemy [redacted] trochę czołgów [redacted] odzysku, to [redacted] śmieciarki będą musiały zapuszczać się [redacted] rejony najintensywniejszych konfliktów.

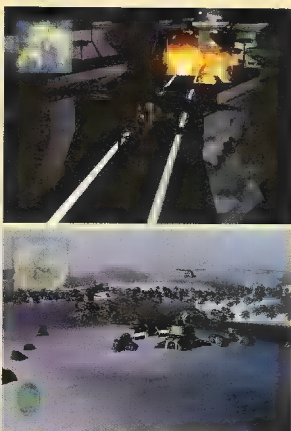


ATERS

Jeszcze więcej piękna z wytwórni Rage.

MARK DONALD





(Powyżej i po prawej) Co pół godziny [redacted] przechodzi [redacted] dzień i [redacted] odwrót – [redacted] to rozmaity wpływ [redacted] pojazdy, którymi dowodzisz. Latające na niskim pułapie helikoptery są stworami typowo dziennymi...

„Jednym [redacted] naszych celów było posiadanie plugawego uzbrojenia. [redacted] tylko [redacted] dział, [redacted] apokaliptycznego wyposażenia, które może zniwelować cały krajobraz" – Andy Williams.

Kiedy wizualny komfort, ba, nawet wyrafinowanie, *Incoming* powodowały, że przez ostatnie miesiące obficie ciekła nam ślinka, to okazało się, iż inny oddział Rage Software wyciska z engine *Incoming* ostatnie poty. Te poty służą stworzeniu, inspirowanej *Carrier Command*, strategicznej gry akcji, która nawet na wczesnym etapie opracowania nie tylko wygląda pięknie, ale też aż skrzy się od doskonałych pomysłów.

Akcja obraca się wokół futurystycznego lotniskowca, czyli clou całej naszej potęgi. Służy on jako ruchome centrum dowodzenia, baza budowlana, platforma bojowa oraz przechowalnia pojazdów, a tym samym uwalnia nas od potrzeby tworzenia baz w stylu *Red Alert*. Z tego lotniskowca będziemy otrzymywać zlecenia misji, a następnie planować, gdzie powinniśmy rozmieścić nasze pojazdy, aby móc podbić dany poziom. W miarę rozwijania się naszych planów, będzie zachodziła potrzeba reagowania na zmieniające się okoliczności i trzeba będzie stawiać czoło nowym wyzwaniom. Jednakże, jak mówi Andy Williams, szef projektu *Hostile Waters*, „W *Hostile* zwracamy szczególną uwagę na naciskanie guzika spustowego. Przez większość czasu będziesz zajęty niszczeniem. Część strategiczna jest po to, byś mógł atakować coś czołgiem, a potem przełączyć się na zdrowe nakopanie czemuś innemu za pomocą helikoptera. Chcemy, żeby to komputer wykonywał całą nudną robotę. Tak więc będziesz mógł posłać w kierunku celu kilka czołgów, a kiedy będą w drodze, będziesz mógł przełączyć się na swoje odrzutowce i zabawić się kilkoma lotami bojowymi. A potem z powrotem przełączysz się do czołgów, kiedy przybędą na miejsce".

Wyrafinowane podejście

Rage ma zamiar włączyć do gry szeroki wachlarz wzajemnie od siebie uzależnionych pojazdów bojowych, co umożliwi wiele ekscytujących zagrywek taktycznych. Ciężkie czołgi mają oczywiście potężne działa i stanowią ogromną siłę ogniową. Ale są powolne i bardzo czułe na ataki helikopterów uzbrojonych w rakiety przeciwczołgowe. Helikoptery z kolei mogą przenosić te same bronie co czołgi, tylko w zdecydowanie mniej potężnych wersjach. Mogą natomiast szybko odpowiadać na zagrożenia oraz atakować niewielkie instalacje obronne, aby utorować drogę siłom naziemnym. Jednak, gdy zostaną zaatakowane przez odrzutowce, to popadają w tarapaty. O ile oczywiście nie mamy na podorędziu kilku pojazdów przeciwlotniczych. A w tym czasie będziemy mogli ostrzeliwać bazę wroga za pomocą dalekosiężnych czołgów zaporowych, które dostarczyliśmy na pozycje za pomocą helikopterów transportowych. Bardzo istotne dla osiągnięcia sukcesu jest dobre zaopatrzenie naszych jednostek. Jednakże czasami będzie bywało tak, że sytuacja będzie wymagać użycia Broni Ostatecznych, przyczajonych na naszym lotniskowcu. Williams w podnieceniu wyjaśnia:

„Jednym z naszych celów było posiadanie plugawego uzbrojenia. Nie tylko wielkich dział, ale apokaliptycznego wyposażenia, które może zniwelować cały krajobraz. Tak więc każdy z punktów terenu ma swą wartość litologiczną, informującą, na ile jest on twardy. Kiedy zaczniesz bombardowanie, to spowoduje ono deformacje mapy tekstury i utworzy leje. Jeśli później puścisz tamtędy swoje czołgi, to będą one musiały te leje pokonywać. W czasie deszczu leje będą wypełniać się wodą. Ale oznacza to również, że jeśli nie dajesz rady przeprowadzić swych sił przez zablokowaną przełęcz, to będziesz mógł wyrąbać sobie drogę przez góry ogniem z dział lotniskowca". Oczywiście zwyczajne wyrzynanie całych poziomów z zacisza swego lotniskowca mogłoby grę uczynić nieco prostacką, więc Rage wbudowało w nią wiele zabezpieczeń przed takim postępowaniem.

Rage dużą wagę przykłada również do efektów pogodowych. Podczas wyznaczania terenowych punktów zwrotnych dla pojazdów, będziemy mogli brać pod uwagę nie tylko informacje topograficzne, ale również warunki pogodowe. Jeśli na jakimś obszarze występują opady atmosferyczne, to niektóre pojazdy mogą tam mieć trudności ze wspinaczką. Silne wiatry mogą z kolei mieć duży wpływ na możliwości helikopterów, co może nas zmusić do wykorzystania czołgów. Dotarcie naszych czołgów do określonych lokacji może wymagać użycia helikopterów transportowych, co w złych warunkach atmosferycznych będzie trudną sprawą. Alternatywnie można użyć czołgów poduszkowych, jednak nie są one już tak potężne. Williams mówi: „To daje graczom ciekawy aspekt do przemyśleń, szczególnie że zła pogoda nie pojawia się w sposób przypadkowy. Można ją uwzględnić w planach strategicznych, badając systemy pogodowe na mapie. Nie jest to jednak tak przytłaczające, jak mapy w telewizyjnej prognozie pogody, to po prostu dodatkowy element do opanowania".

Hostile Waters jest zapełniona tego typu perełkami, które stanowią zapowiedź artyzmu wykonania i nadania rozgrywce cech bardzo interesującej strategicznej gry akcji. Postępy w pracach nad nią będziemy śledzić z najwyższym zainteresowaniem.

ZACHWYCIMY SIĘ *HOSTILE WATERS*, PONIEWAŻ...

- **Wykorzystuje ona engine *Incoming* i dlatego wygląda wspaniale.**
- **Potężne bronie pozwalają nam przekształcać krajobraz.**
- **Możemy wysadzać tamy i zatapiać doliny.**
- **Rage zna się [redacted] izobarach i izotermach.**

Producent	Rage	[illegible]	50%
Wydawca	Rage	Premiera	Przełom 1998/99

W TYM MIESIĄCU

Nie da się ukryć, że „numero uno" zapowiedzi z bieżącego numeru PC Gamera Po Polsku jest Turok 2. Pierwsza część, kreowana na wielki hit, zawiodła wielu graczy. *Sequel* może być jednak prawdziwą bombą, gdyż Activision zamierza w nim wiele zmienić w stosunku do pierwowzoru. Jak zwykle nie zabraknie pozycji dla strategów: *Commandos: Behind Enemy Lines* oraz *Spec Ops: Rangers Assault* powinny zaspokoić gusta nawet najbardziej wybrednych graczy. Dla zwolenników latania mamy *Comanche Gold*. Krótko mówiąc: dla każdego coś dobrego, tak więc zapraszamy wszystkich do czytania!

NEWS INDEX

19 Comanche Gold
[illegible] Commandos
17 Incoming
22 Lista przebojów
[illegible] Na co czekamy?
18 Requiem
[illegible] Rekomendacje
22 SimCity 3000
[illegible] Specs Ops
[illegible] Spitfire
[illegible] Three Lions
14 Turok 2



Turok 2

Jurajskie opowieści



Mamy nadzieję, że uda nam się zobaczyć więcej dinozaurów i mniej mgły.

Swawole gadów i wielkie gnaty po raz kolejny.

Powoli odsłaniają się sekrety potencjalnego pożeracza świata, czyli *Turoka 2*. Pierwowzór nie był pozbawiony wad — chodzi nam o zbytnie nadużywanie mgły celem utrzymania odpowiedniej liczby szczegółów i szybkości, co po pewnym czasie zaczynało nużyć — a jednak był to wyjątkowo wciągający nabytek w szeregach strzelanek FPP. Wie o tym każdy, kto pociągnął za spust fusion cannon...

Nadchodzi więc *Turok 2*. Ponownie zostaniemy uraczeni rozległymi przestrzeniami, chociaż tym razem autorzy postanowili dołączyć eksplorację katakumb i budynków a la *Quake*. Gra nabierze też klimatu sci-fi (chociaż nadal całe zastępy dinozaurów będą czyhały na nas). Fabuła przedstawia się tak: zakopany gdzieś żywcem kosmita wysyła legiony swoich kreatur celem rąbania, okaleczania itp. Powinno to zapewnić dostatek stworów i krajobrazów. Przestrzeń gry jest o 40% większa od pierwowzoru (chociaż jego ośmiu rozległym levelom nic nie brakowało w kategorii rozmiarów), co czyni z niej prawdziwego lewiatana. Wygląda na to, że ludzie z Iguany chcą wpakować do gry ile tylko się da.

Powinniśmy również spodziewać się graficznego postępu w porównaniu z pierwszą serią przygód naszego odzianego w przepaskę biodrową bohatera. Jednak najlepszą wiadomością jest to, że mgła, chociaż nie usunięta całkowicie, została jednak sprowadzona do minimum. Nie wiemy jeszcze nic na temat opcji multi-player ani czy gra będzie wymagała akceleratora 3D. Na tak wczesnym etapie prac nie pozostaje nam nic innego jak tylko czekać. Będziemy trzymać rękę na pulsie.

„Jestem Turok!" — nie wiedzieć czemu to zawołanie często rozlega się w redakcji.

■ Acclaim wypuści *Turoka 2* na żer pod koniec roku.

DONOSIKI

Prawne kłopoty

Producent gier, firma System 3, procesuje się z wydawcą Eidos o nową strategię czasu rzeczywistego *Myth*. W latach 1989-1992 System 3 wydała na wiele platform cieszącą się dużym powodzeniem grę o tym samym tytule. W zależności od tego, czy Eidos doprowadzi do ugody, czy nie, może wyłożyć aż 2 [illegible] bić.

Poślizg Romero

Firma Ion Storm ogłosiła, że otoczona wielką wrzawą strzelanka FPP pod tytułem *Daikatana* ukaże się dopiero we wrześniu. Wydawca gry, Eidos, winą za opóźnienia obarcza zmianę engine'u. Jak donosiliśmy wcześniej, autorzy postanowili wykorzystać engine *Quake'a II*, chociaż już teraz zapowiadana *Daikatana II* będzie wykorzystywać engine *Unreal*. Wielce dziwna to sytuacja.

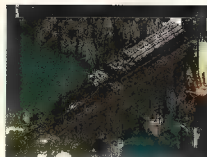


Porcja złota

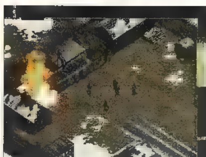
Dzięki *Tomb Raiderowi II* Lara nadal utrzymuje się na pierwszym miejscu listy przebojów. Nic więc dziwnego,

Commandos: Behind Enemy Lines





Pociągi, mosty i Naziści. Podstawowe elementy filmu [illegible] niedzielne popołudnie.



Rozpylacz do zabawy



Potrzebny elitarny oddział komandosów! Strachliwym badaczom tuneli dziękujemy.

Dociera do nas coraz więcej screenów i szczegółów na temat nowej gry firmy Eidos osadzonej w realiach II wojny światowej potwierdzających, że będzie to zupełnie nowy rodzaj strategii. Łącząc znajome aspekty czasu rzeczywistego z szybką akcją, *Commandos* stawia nas na czele małego oddziału twardzieli w wełnianych czapeczkach, z których każdy ma swoją osobowość i ma unikalne zdolności. Do dyspozycji dostaniemy szeroki wachlarz broni, materiałów wybuchowych, pojazdów lądowych, wodnych i powietrznych, co sprawi, iż istotne stanie się właściwe wykorzystanie mocnych stron każdego członka naszej ekipy. Najlepsza analogia, jaka przychodzi nam do głowy, to hybryda *Syndicate Wars*, *Cannon Fodder* i *Red Alert*.

Wysoce inteligentne nazistowskie świnie z pewnością nie ułatwią nam zadania, gdyż mechanizm sztucznej inteligencji będzie potrafił przeanalizować zagrożenie ze strony gracza i zastosować odpowiednią taktykę. Na odpowiedni efekt nie trzeba będzie długo czekać – każda misja będzie mogła rozwijać się na wiele różnych sposobów.

Będzie też na co popatrzeć dzięki pełnej detali i realistycznej scenerii w rzucie izometrycznym, rotacji sprite'ów o 360 stopni i masie efektów świetlnych.

■ Firma Eidos powinna umożliwić nam obronę wolnego świata w maju.

Total heaven

Ogłoszono właśnie wydanie od dawna wyczekiwanego rozszerzenia do *Total Annihilation* i wszystko [illegible] wskazuje [illegible] to, że mamy [illegible] czynienia z całkowicie nową grą, a nie jedynie prostą kolekcją dodatkowych map. Uzupełniając [illegible] jednostek już dostępnych w grze, autorzy z Cavedog wprowadzają niewiarygodną liczbę 75 nowych jednostek militarnych i elementów infrastruktury. Znajdziemy tu więc poduszkowce, [illegible]dnosamoloty, snajperów, pływają[illegible] K-boty i nowe struktury wydat[illegible] podnoszące potencjał obu stron konfliktu. Jednym [illegible] priorytetów jest wzmocnienie [illegible] [illegible]bec najcięższych jednostek Core. Może wreszcie [illegible] „pupilki" dostaną [illegible] rąk lepszą armaturę niż do tej pory.

Poza tym [illegible] dysku znajdziemy 25 nowych misji single-player, 30 map [illegible] różnych rozmiarach dla trybu multi-player oraz sześć nowych światów (Crystal, Acid, Slate, Lush, Water i Urban). Wszystko to powinno uczynić [illegible] tej nadzwyczajnej gry strategicznej coś jeszcze lepsze[illegible]. Konfrontacja z następcami *C&C* rozgrzeje [illegible] proce.



PC GAMER REKOMENDACJA

Potrzebujesz gry [illegible], właśnie w tej chwili? Oto kilka [illegible] [illegible] właśnie teraz [illegible].

Quake II



[illegible]
(PCG 17, 96%)
Nadal tu jest. Jak nie lubiany członek rodziny, który przychodzi na Gwiazdkę i zostaje do Wielkanocy. Ale naszym zdaniem każdy członek rodziny dysponujący taką kolekcją oszałamiającego uzbrojenia oraz cyborgowatych stworów może zostać jak długo zechce.

Toca Touring Car Championship



Codemasters
(PCG 18, 90%)
Ta gra jest dobra. Naprawdę ją uwielbiamy. Może miejscami jest trochę trudna, ale przy odrobinie cierpliwości można odkryć że to prawdziwy klejnot, który świeci prawie tak samo jak *Grand Prix 2*. Po prostu coś dla kolekcjonerów błyskotek...

Total Annihilation



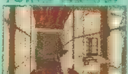
GT
(PCG 15, 94%)
Kochamy ją. Kochamy bardzo. Sama wzmianka o niej wywołuje natychmiastowe dyskusje na temat zalet i wad ataków nuklearnych. W takich momentach można niemal przyznać rację głosom [illegible] niekorzystnym wpływie gier komputerowych na naszą psychikę.

Grand Theft Auto



DMA
(PCG, 92%)
Jednemu z naszych redaktorów podarowaliśmy zdalnie sterowany samochodzik i natychmiast [illegible] uzależnienie od GTA kazało nam odtworzyć co ciekawsze fragmenty gry w labiryntach redakcji. Nigdy nie zapomnimy jego krzyków. He, he...

Tomb Raider II



Eidos
(PCG 17, 94%)
Nadal tu jest. Nadal koncentruje na sobie wszystkie nasze myśli. Nadal biega i skacze w naszych snach. Nadal przeszkadza w codziennej redakcyjnej pracy. Nadal tu jest i mamy nadzieję, że zostanie. A poza tym to bardzo dobra gra.

Battlezone

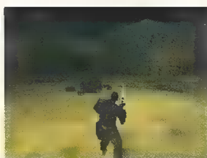


Activision
(PCG 5, 93%)
Wyjątkowo zgrabne uaktualnienie klasyka sprzed lat, które każe nam za wszelką cenę powstrzymać rosyjską nawałnicę. Po wdarciu się do nieprzyjacielskiej bazy i zawłaszczeniu ruskiego czołgu Naczelny poprosił nas o radę co dalej. „Strielat!", rzekliśmy.

Igraszki w dżungli







Pamiętacie *Commando?* To może być coś podobnego, ale w 3D.

Spec Ops: Rangers Assault

Dwóch ludzi, [redacted] giwery i karty [redacted]

Wyglądając nieco jak skrzyżowanie *Tomb Raidera* z *Commando, Spec Ops* to gra akcji [redacted] perspektywy trzeciej osoby firmy BMG odziana w modne ostatnio militarne wdzianko. Przejmując kontrolę nad nie jednym, ale dwoma amerykańskimi Rangersami biegamy różnorodnych dżunglowatych sceneriach, usiłując wypełnić rozbudowane misje.

Producent gry, firma Zombie, oparła się, idei „biegaj wkoło i strzelaj do wszystkiego w kapeluszu", każąc nam w zamian wykonywać całe serie zadań w rodzaju przechwycenia sprzętu nieprzyjaciela, spotkania z agentami czy też po prostu znalezienia (z niewielką pomocą wiernego kompasu) określonego miejsca na mapie. Dzięki pokaźnemu zestawowi rozkazów możemy polecić naszemu zaufanemu towarzyszowi broni, by trzymał się blisko nas, przeprowadził zwiad czy też osłaniał nas ogniem.

Wciąż powiększający się arsenał uzbrojenia zawiera między innymi wyjątkowo destrukcyjne granaty odłamkowe i wyrzutnie rakiet, a użyteczne przedmioty, jak na przykład gogle na podczerwień czy celownik teleskopowy, są konieczne do wykonania licznych nocnych zadań. Mechanizm sztucznej inteligencji komputerowego przeciwnika również zapowiada się wprost wspaniale — snajperzy oraz liczne zasadzki z pewnością nie będą ułatwiały nam zadania.

■ Czy *Spec Ops: Rangers Assault* spełni swoje liczne obietnice przekonamy się w czerwcu.



Do wykonania będziemy mieli zarówno taktyczne, jak i ogniowe misje.

Dzwonnik [redacted] Notre Dame przedziera się przez zarośla.



Na co czekamy?

I znowu stara śpiewka. Wiosenne premiery zamieniają się w letnie, a potem mówią „Do licha – przełóżmy ją na wrzesień!" Takie jest życie.

Age [redacted] Empires [redacted] *(Microsoft)*	*październik*
Alpha Centauri *(EA)*	*listopad*
[redacted] **III** *(jeszcze nie wiadomo)*	*listopad*
[redacted] **Forever** *(GT)*	*listopad*
EarthSiege [redacted] *(Sierra)*	*październik*
[redacted] *(Eidos)*	*wrzesień*
[redacted] *(MicroProse)*	*czerwiec*
Final Fantasy VII *(Eidos)*	*maj*
[redacted] **Fandango** *(LucasArts)*	*październik*
Half [redacted] *(CUC)*	*maj*
[redacted] *(Gremlin)*	*maj*
Populous 3 *(EA)*	*wrzesień*
[redacted] *(Activision)*	*czerwiec*
Tiberian [redacted] *(Virgin)*	*listopad*
Unreal *(Epic)*	*maj*
Vangers *(I-Magic)*	*wrzesień*
[redacted] **Cup [redacted]** *(EA)*	*maj*

ze Core [redacted] wydać pierwszą [redacted] wraz z [redacted] *Tomb Raider* [redacted]



lo to [redacted] nowe [redacted] na dwie [redacted] – Unfinished Business oraz The [redacted]. W [redacted] jak panna Croft powraca na [redacted]

[redacted] na oczy

[redacted] ADF autorstwa DID [redacted] cen[redacted] za [redacted] 1997 na [redacted] MILIA w Cannes. W składzie [redacted] niejaki Peter [redacted] i autor

Incoming

Kolejny atak

Czyżby [illegible] strzelanka Rage miała zostać najpiękniejszą grą świata?

Incoming **nabiera treści [illegible] każdej [illegible] nej ludzkości karcie 3D. I rzeczywiście wygląda oszałamiająco.**

Oto porcja kolejnych doniesień na temat prawdziwej uczty dla oczu, jaką jest *Incoming*. Wygląda teraz jeszcze piękniej niż przedtem i dlatego firma Rage stała się bardziej wylewna na temat swojej pirotechnicznej strzelanki. Aby tempo gry dotrzymało kroku splendorowi wizualnemu, możemy spodziewać się szaleńczego przeskakiwania z pojazdu do pojazdu, z których każdy – od helikoptera poczynając poprzez czołgi, stanowiska artylerii i na pojazdach obcych kończąc – prowadzi się w iście zręcznościowym stylu.

Uwzględniono również dwa typy rozgrywki – podstawowa polegająca na strzelaniu do wszystkiego co się rusza oraz coś o większym zacięciu strategicznym. Będziemy więc mogli wydawać rozkazy i koordynować poczynania naszych jednostek jeszcze przed rozpoczęciem bitwy, [illegible] następnie wskoczyć w wir walki i patrzeć jak Harriery wykonują swoją misję ściśle według wydanych im wcześniej poleceń. Akcja nie będzie więc opierała się wyłącznie na orgii zniszczenia.

Wrażeniom optycznym towarzyszyć będzie również cała masa opcji multi-player (włączając w to możliwość gry na podzielonym ekranie) – po prostu nie możemy się już doczekać kwietniowej premiery.

Odnosimy wrażenie, że w ***Incoming*** **bę[illegible] zbyt dużo eksplozji. Dziwne to, ale prawdziwe.**

Motocyklowe klimaty

Superbikes **[illegible] całej krasie.**

Wszyscy zainteresowani skórzanym odzieniem i szybką jazdą mają powody do ogromnej radości. Wszystko wskazuje [illegible] to, że gry motocyklowe stają się niezwykle modne. Wszędzie można natknąć się [illegible] wzmianki o ***Motocross*** **Microsoftu, a tuż tuż zbliża się** ***Superbikes*** **Virgina [illegible] gra o nieco przydługim tytule** ***Castrol Honda Superbike World Champions*** **autorstwa Interactive Entertainment.**

Superbikes aspiruje do miana motocyklowej ***F1GP2,*** **prezentując nam wszystkie 12 torów mistrzostw świata [illegible] zawodowymi motocyklistami i pełnym wsparciem dla kart 3D, podczas gdy** ***Castrol [illegible]*** **oferuje [illegible] tory mniej, [illegible] 22 zawodników. Poza tym stworzyli ją ludzie, spod których ręki wyszła stosunkowo dobrze przyjęta** ***Power F1.***

[illegible] Zapewniono nas, że już [illegible] przyszłym miesięcu otrzymamy nadającą się [illegible] zrecenzowania wersję Castrol. Jeżeli [illegible] o produkt Virgi[illegible] – musimy trochę zaczekać.

[illegible] o bardzo długim tytule. Wynika [illegible] tego, że [illegible] ***Castrol Honda Superbike [illegible] Champions.***

„dowcipnych" książek [illegible] ams. Na [illegible] wzmiankawana [illegible] charakte[illegible] się [illegible] smakiem i wyczuciem.

[illegible] szok

Black Isle Studios [illegible] w [illegible] prac nad ***Fallout [illegible]*** **[illegible] gry ma [illegible] 50 lat po [illegible] z [illegible] i [illegible] tu nowe postacie, [illegible] szalne bronie itp. [illegible] jest [illegible], że [illegible] mieli możliwość [illegible] po bezdrożach Chevroletem z lat 50. [illegible] skie, [illegible] i [illegible], oto jak [illegible] nasze [illegible]. Już w [illegible]**

Requiem: Wrath Of The Fallen

Ciąg dalszy najstarszych zmagań świata nadciąga...

Do boju rusza kolejna strzelanka FPP. Ale ta wydaje się zupełnie inna, naprawdę! Wszystko obraca się wokół epickich rozmiarów scenariusza, w którym znajdziemy Upadłych (zbuntowane anioły) usiłujących podbić wszechświat, a my jako jeden z Wybranych (zdecydowanie lepsze anioły) usiłujemy im w tym przeszkodzić. Oznacza to, że do dyspozycji mamy całą kolekcję świętych mocy, włączając w to opętanie, czytanie w myślach oraz cudownie niszczycielską Dłoń Stworzenia.



Jak dotąd wszystko ładnie, ale unikalność *Requiem* polega na tym, że cała rzecz nie sprowadzi się tylko do chaotycznego strzelania. Najwyraźniej zostaniemy uraczeni wielką różnorodnością scenerii – od zniszczonych wojną miast, po olbrzymie statki kosmiczne, zapełnione cywilami i postaciami, nie biorącymi bezpośredniego udziału w grze, a zajmującymi się własnymi sprawami. Dzięki temu nie każdy będzie wrogiem. Rozmowy i interakcja stanowią istotną część rozgrywki i to, w jakim stopniu wykorzystujemy siłę naszego uzbrojenia, będzie miało wpływ na zachowanie się postronnych postaci. Jest to z całą pewnością pewna odmiana w stosunku do zaludnionych sługami ciemności podziemi, chociaż chytrze rozmieszczonych i koordynujących swoje posunięcia przeciwników z całą pewnością nie zabraknie.

W zależności od rodzaju misji do wykonania zmieniać się będzie

Kaprysy Serafina



No dalej, odstrzel mu głowę!

perspektywa z FPP w TPP (widok zza pleców). Latanie i wspinanie się na mury z pewnością doda nieco tombraiderowego atletyzmu do tej i tak różnorodnej mieszanki.

Wszystko zapowiada się wspaniale, przypominając nieco swą treścią zapowiadany przez Ion Storm *Anachronox*. O tym jak to się ma do rzeczywistości, poinformujemy Was w najbliższym czasie.



Graficy [redacted] ekipy pracującej [redacted] Requiem są najwyraźniej pod dużym wpływem architektury socrealistycznej...

Weterani

Nowa strona [redacted] jest siedliskiem całego zestawu darmowych gier on-line. To znaczy do ściągnięcia [redacted] darmo. Aby zagrać, trzeba zapłacić, chociaż [redacted] chwili obecnej ledwie 1,80 funta [redacted] godzinę.

Pomysłodawca serwisu nazywa się Gameszone (www.gameszone.net). I chociaż [redacted] *Quake'a II* i *Total Annihilation* można pograć za darmo, to nasze pieniądze idą na poczet nieco gorzej wyglądających, ale dostarczających wiele rozrywki strzelanek, przygodówek i strategii. Najbardziej znane [redacted] nich to *Descent*, *Castles II* i *Virtual Pool*, ale spotkamy [redacted] także sporą gromadkę mniej znanych tytułów. Wszystkie zostały specjalnie napisane lub zmodyfikowane pod kątem gry w sieci. [redacted] rozgrywce [redacted] *Splatterball* ok. 30 ludzi [redacted] Londynu, Monachium i Sztokholmu strzelało do siebie. Oczywiście wygrał przedstawiciel PC Gamera.

Gra [redacted] Gameszone jest bezpłatna przez pierwszą godzinę, więc śmiało można zakosztować tej przyjemności.



***Quake II* rozciąga swoje skrzydła jeszcze szerzej, podobnie jak i inne gry. Sieć daje niezłego kopa!**

Drobna kraksa

Prace Eidos Interactive nad wspaniałą gierką *Flying Nightmares 2* zostały wstrzymane (tak to w życiu bywa – nawet najwięksi mają problemy), a cały projekt przechodzi groźnie brzmiącą procedurę kontrolną. Powodem całego zamieszania jest najwyraźniej fakt, że główny producent Bryan Walker odchodzi z firmy. Pozostaje kwestią otwartą czy gra ma jakąkolwiek przyszłość. Nic tylko zalać się łzami.

Gra [illegible]

Najlepszy w tej chwili zawodowy gracz w golfa Tiger Woods podpisał z Electronic Arts umowę dotyczącą współpracy i wystąpienia w *PGA Tour Golf* na PC i PlayStation, która ma ukazać się [illegible] lata. Gremialnie wstrzymujemy oddech.

Filmowy [illegible]

Threshold Entertainment podpisało umowę z 3D Realms i GT Interactive, która ma wprowadzić *Duke'a Nukem* na srebrny ekran. W umowie uwzględniono również możliwość wyprodukowania wersji rysunkowej i oczywiście paradoksalnie wersje gry opartej na filmie bazującym na grze... To dopiero numer.

[illegible] X muzy

Pozostając na filmowym podwórku dowiedzieliśmy się, że już trwają prace nad filmową wersją *Wing Commandera*. Oprócz Malcolma McDowella i Jurgena Prochnowa na ekranie ujrzymy mnóstwo mniej znanych „gwiazd". Pozostaje pytanie czy stosunkowo niski budżet w wysokości 27 milionów dolarów przyczyni się do kiepskiego aktorstwa i znikomej ilości kosmicznych walk. No cóż, poczekamy zobaczymy.

Motorowe szaleństwo

Superbike World Championship to produkcja Milestone, która pretenduje do miana najlepszej gry motorowej na [illegible] (jak widać [illegible]



Comanche Gold

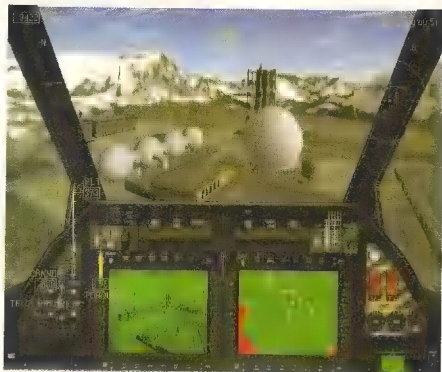
Czar wirników i pocisków

Leć jak ptak, czyli [redacted] wirnikiem [redacted] głową...

Zapowiadana przez Novalogic nowa wersja *Comancha*, oprócz okazji do żartów o śmigłowcach, charakteryzować się będzie bardziej realistyczną złożonością – w sam raz dla zatwardziałych miłośników symulatorów. Będzie to bardziej kontynuacja *Comanche 3* niż uaktualnienie czy rozszerzenie. Znajdziemy tu 40 nowych misji, 4 nowe kampanie (plus kampania dodatkowa), ulepszoną inteligencję skrzydłowych oraz możliwość polatania nowiutką maszyną. Ponadto w wyniku krytyki, że *Comanche 3* był zbyt trudny dla początkujących, pojawi się kilka łatwiejszych poziomów trudności, z którymi nawet najmniej uzdolniony pilot powinien z łatwością sobie poradzić. Wszystko to powinno – mamy nadzieję – polepszyć *Comancha 3*, chociaż i tak jest to (razem z *Longbow 2*) jeden z najlepszych symulatorów śmigłowca na rynku.

Dołączony do gry Dostawca Usług Internetowych pozwalający na wieloosobowe igraszki w Novaworld.net również nie zaszkodzi. Nasze wirniki już budzą się do życia. Miesiąc maj powinien dać nam wiele miłych chwil.





Wyeliminowanie olbrzymich i cholernie niebezpiecznych szarych [redacted] może okazać się dla Ciebie niezwykle istotne.

Three Lions

Powrót kota





Mamy cichą nadzieję, że [redacted] pieśni dochodzące [redacted] trybun nie zdominują gry.

Three Lions zapowiadana jest jako gra futbolowa mająca znokautować wszystkie inne futbolówki. Producent, firma Z-axis, chce zrealizować ideę gry „łatwej w obsłudze i trudnej do osiągnięcia mistrzostwa". Szef projektu twierdzi, że ostatni zalew konsolowych futbolówek (nie wymienia żadnych tytułów) charakteryzuje się niewielką grywalnością i zbytnim skomplikowaniem.

Nie znajdziemy tu nie kończącego się komentarza. Zamiast tego, zawodnicy będą mieli głos prowadząc dyskusje z sędziami. Wśród 50 drużyn znajdziemy sławy zarówno z przeszłości, jak i teraźniejszych mistrzów – od reprezentacji Anglii z roku 1966, po współczesną reprezentację Chin.

Wszystko to brzmi pięknie. Jednak w grze piłkarskiej wszystko opiera się na stronie taktycznej i *Three Lions* umożliwi nam takie pokierowanie zespołem, jakie tylko sobie wymarzymy. Możliwe więc będzie dowolne kształtowanie drużyny, zmienianie taktyki i formacji, co pozwoli uzyskać nieograniczoną liczbę kombinacji strategicznych.

■ O tym jak wielki sukces osiągnie *Three Lions*, przekonamy się już niedługo.

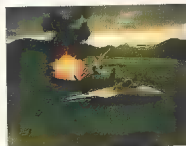


Jeżeli kopnie piłkę tymi spiczastymi stópkami, to na pewno ją przebije!

Red Sea Ops!

Kolejna porcja doniesień na temat *Red Sea Ops* – nowego dodatku do *F-22 ADF*. Złożą się nań trzy nowe kampanie – Jemen przeciwko Arabii Saudyjskiej, Egipt (USA) przeciw Sudanowi i zjednoczone Etiopia i Jemen przeciwko Arabii Saudyjskiej – zawierające 30 nowiutkich misji, które mają dowieść kto rządzi [redacted] przestworzach. Jest jeszcze kampania AWACS, mająca sprawdzić [redacted] zdolności dowódcze oraz wiele zaawansowanych misji treningowych, mających [redacted] zadanie doprowadzenie do perfekcji [redacted] szych zdolności pilotażu.

Zgodnie [redacted] ideą pierwowzoru, *Red Sea Ops* będzie ściśle trzymać się „politycznej i militarnej doktryny" jeszcze bardziej podnosząc ultrarealistyczność *F-22*. Czeka [redacted] więc prawdziwa uczta. Ponadto, jeżeli ktoś poważnie traktuje powietrzne pojedynki, firma Sim-tech wydaje pokaźnych rozmiarów (zastraszające 360 stron) księgę pod tytułem *Official F-22 ADF Strategy Guide*. Obie pozycje powinny pojawić się już w maju.



„Nigdy więcej nie usiądziesz mi [redacted] tyłku!". „Skończ [redacted] tymi podtekstami, proszę!"

[illegible] Co ma [illegible] w [illegible] tego [illegible] Przede wszystkim program ma oficjalną licencję Motorowej Ligi Mistrzów, w której jeżdżą takie sławy jak np. John Kocinski. Ponadto producenci zapowiadają dwa tryby rozgrywki: arcade i simulation, 12 modelowanych topograficznie i geometrycznie tras, [illegible] dynamikę jazdy, realistyczne i spektakularne kraksy, animowanych [illegible] wanych z wielu [illegible] motocykli-stów [illegible] W każdym bądź razie [illegible] zapowiada się całkiem fajnie, a zostanie wydana najprawdopodobniej w drugim kwartale tego roku.

Człowiek z [illegible]

Wszyscy fani snookera pewnie tęsknią za dobrymi produkcjami traktującymi o tym sporcie. Niby od czasu do czasu na rynku pojawiają się gry z serii pool lub snooker, ale ich wykonanie pozostawia wiele do ży-czenia. Jednym z [illegible] produktów był *Jimmy White's Snooker*. Oto właśnie nadciąga kolejne wcielenie naszego [illegible], tym razem noszące wszystko mówiącą nazwę *Jimmy White's 2: Cueball*. W jego powstaniu maczał paluchy [illegible] Archer Maclean (poprzednio odpowiedzialny za *International Karate+*). [illegible] tym wydaniu wreszcie będziemy mogli dokładniej [illegible] salę, w której pogrywamy (rendering [illegible]), [illegible] się umieszczonymi w niej [illegible]

Spitfire ma autentyczne kokpity i modele lotu – wyglądają one wprost fantastycznie!

Spitfire

Microsoft rusza na wojnę!

Gigant pokazuje swoje siekacze w wariacji swojego modelu *Flight Simulatora*.

Praktycznie jedyne słowa krytyki skierowane w stronę *Flight Simulatora* Microsoftu dotyczyły tego, że niewiele tam się działo. Oczywiście można było wcielić się w pilota odrywającego swój samolot od ziemi i lecącego prostym kursem, ale jeśli chodziło o tak intensywnie przez niektórych poszukiwane bardziej emocjonujące wyczyny, to pozostawał nam jedynie bezduszny joystick.

I oto na arenę wkracza *Spitfire*, symulator samolotu z II wojny światowej, który jest tak realistyczny jak *MS Flight Simulator*, trzy razy bardziej dopracowany i dający polatać sześcioma maszynami z lat 30 i 40.

Rozgrywający się po obu stronach kanału La Manche *Spitfire* może poszczycić się fotorealistycznymi krajobrazami zeskanowanymi, podobnie jak to ma miejsce we *Flight Simulator II*, z pochodzących z tamtego okresu zdjęć lotniczych i ubarwionych odcieniami błękitu i zieleni. Każdy model lotu został pieczołowicie odtworzony, wyregulowany i przetestowany przez pilotów, którzy niegdyś latali tymi maszynami. Co więcej, mamy tu broń! Do tego misje, odprawy, analizy i wszystkie te elementy, które mają rasowe symulatory bojowe. Wygląda na to, że prace posuwają się błyskawicznie, tak więc w ciągu najbliższych miesięcy możecie spodziewać się recenzji na łamach PC Gamera PL.

Walka powietrzna nad kanałem La Manche to wspaniałe uczucie. Ciągle czekamy na wybitną grę osadzoną w realiach II wojny światowej i wygląda na to, że Microsoft podjął wyzwanie.

matami do gry (... jak multimedia to multimedia) czy [illegible] wnętrza [illegible] zamku, czy amerykańskiego baru z lat 80. A to wszystko będzie możliwe już od sierpnia.

Monarcha poszukiwany

[illegible], to imię bohatera najnowszej gry ze stajni Silmarils. Młody, obalony (zajechało tanim [illegible]) przez [illegible] familii Monarcha musi z mieczem w ręku wywalczyć [illegible] do swej korony. Uzbrojony we wszystko co widzieliście w Muzeum Wojska Polskiego w sali z napisem Średniowiecze, będziesz musiał penetrować lochy warowni, pokonywać śmierdzące zgnilizną dungeony i „przy okazji" dokonać eksterminacji wszystkiego co się rusza. Takie połączenie *Tomb Raider* ze ściśle rolplejową fabułką (w końcu Silmarils odpowiedzialna jest za serię *Ishar*) powinno przynieść nam nadchodzące lato. Czekamy...

LISTA PRZEBOJÓW PC GAMER I EMPIK

LISTA PC GAMER

1. NBA LIVE II
2. QUAKE II
3. TOMB RAIDER II
4. FIFA 98
5. BLADE RUNNER
6. BROKEN SWORD II
7. JEDI KNIGHT
8. LBA II
9. CROC
10. JACK ORLANDO

ZWYCIĘZCY

1. NIKODEM ZEGZDA, ul. Falkowska, 33-300 Nowy Sącz
2. KONRAD JUSZKIEWICZ, ul. Świętojańska 7/19, 26-600 Radom
3. KRZYSZTOF CHYŁA, Oś. Krakowskie 22/14, 84-200 Wejcherowo
4. MAREK ŚLUSARCZYK, ul. Strzelców Bytomskich 40, 41-955 Bytom

LISTA EMPIKU

1. HELL FIRE
2. ATLANTIS
3. GRAND THEFT AUTO
4. FIFA 98
5. JACK ORLANDO
6. CONSTRUCTOR
7. SETLERS II
8. BLADE RUNNER
9. WING COMMANDER PROPHECY
10. LEW LEON

GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY! Wszystkie kartki wezmą udział w losowaniu gier z czołówki list. Czekamy na wasze głosy do 10-go każdego miesiąca. Piszcie na adres: CGS al. Marsa 6, 04-202 Warszawa

Z OSTATNIEJ CHWILI...

SimCity 3000

Niezwykle oryginalna i zdaniem wielu najlepsza „boska” gra przeszła poważną kurację postarzającą. Poznajcie nowe *SimCity 3000*.



Minimalny wymóg [illegible] sugeruje, [illegible] *SimCity 3000* wyglądać będzie oszałamiająco.

Firma Maxis postanowiła wrócić do korzeni przy pracach nad *SimCity 3000*. Mocno reklamowany trójwymiarowy engine nawigacyjny, który według autorów miał pozwolić graczom, oglądanie budowanego przez nich miasta z dowolnej perspektywy i w dowolnych zbliżeniach został brutalnie wykopany na bruk. Oficjalnym powodem jest fakt, że „chociaż trójwymiarowa nawigacja wyglądała wspaniale na papierze, to przeciętny pecet typowego gracza w *SimCity* nie ma jeszcze odpowiedniej mocy mogącej zapewnić odpowiednie bogactwo szczegółów graficznych...”

Oznacza to (oprócz przesunięcia terminu premiery na wrzesień), że *SimCity 3000* oferować będzie jedynie izometryczny widok miasta – chociaż może poszczycić się czterokrotnie większymi mapami niż w *SimCity 2000*.

Autorzy twierdzą również, że wprowadzą nowy element decyzyjny, w którym niektóre posunięcia będą miały długotrwały (liczony w latach) wpływ na nasze miasto. Towarzyszyć temu będą ulepszeni doradcy ułatwiający korzystanie z nowych opcji. Pojawią się również natychmiastowe gratyfikacje po podjęciu szczególnie korzystnych decyzji, co pozwoli szybciej nabijać kabzę. Nie zabraknie również nowych rodzajów stref zabudowy i zróżnicowania poszczególnych warstw pozwalających osiągnąć większą precyzję. Szczegółowość została rozwinięta do takiego stopnia, że będziemy mogli oglądać przechadzających się po ulicach pieszych, chociaż nic nie wiadomo nam na temat kanalizacji...

Nowe budynki wyglądają prześlicznie i będzie ich po wielokroć więcej. Autorzy planują również otwarcie witryny internetowej skąd ściągać będzie można nowe struktury i inne uaktualnienia. Będzie to również arena różnego rodzaju turniejów.

Biorąc pod uwagę fakt, że *SimCity 2000* wymagało kiedyś 4 MB RAM, a minimum dla *SimCity 3000* prawdopodobnie wyniesie 16 MB, powinno to dać nam obraz o ile piękniejsze i realistyczniejsze będzie nowe miasto Maxis. Już przebieramy nogami.

Lista Przebojów

Awans · [illegible] · Bez zmian · Premiera · Powrót

[illegible] czołowe gry [illegible] pod [illegible] pozorem nie ruszać [illegible] ze swoich [illegible] GTA nieco [illegible], co [illegible] miast [illegible] TOCA by [illegible] dwie [illegible]. Poza [illegible] widać dziecinne [illegible] łokciami z debiutami w [illegible] *Ultimate Race Pro* i [illegible] *Of The Sith*, które ku naszemu [illegible] dalekie [illegible]. Jeżeli macie Jedi [illegible] To hicior.

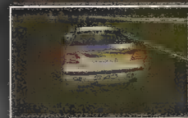
Top 20 CD-ROM

1	●	Tomb Raider II	Eidos
2	●	Quake II	Activision
3	●	Road To World Cup 98	Electronic Arts
4	●	Flight Unlimited II	Eidos
5		TOCA Touring Cars Championship	Codemasters
6		Grand Theft Auto	DMA
7		Ultimate Race Pro	MicroProse
8		Championship Manager 97/98	Eidos
9		Flight Simulator 98	Microsoft
10		Blade Runner	Westwood
11		Age Of Empires	Microsoft
12		F-22 Air Dominance Fighter	Ocean
13		Men In Black	Gremlin
14		Mysteries Of The Sith	LucasArts
15		Worms 2	MicroProse
16		Riven	Broderbund
17		Balance Of Power	LucasArts
18		The Curse Of Monkey Island	LucasArts
19		Rally Championship/X-Miles	Europress
20		Jedi Knight	LucasArts

Najbardziej oczekiwane gry

A niech [illegible] naszemu [illegible]wi *Duke Nukem* [illegible] w Waszych [illegible] i zadomowił [illegible] tam na [illegible] o lata świetlne *Tiberian* [illegible], które siedzi ponuro na [illegible] [illegible] też [illegible] strzelanek [illegible], co widać na [illegible] *Blood 2* i [illegible]. Ciekawe ilu [illegible] zadba o [illegible].

1.	Duke Nukem Forever		6.	Unreal
2.	Tiberian Sun		7.	Grim Fandango
3.	Dungeon Keeper 2		8.	Half Life
4.	Blood 2		9.	Sin
5.	Prey		10.	Alpha Centauri



TOCA [illegible] GTA.



Głosujemy na Mysteries Of The Sith.



Oficjalna dwudziestka PC Gamera powstała przy udziale PC World - największego dystrybutora gier na PC w W. Brytanii.

EXTREME

SZYBKIE WPROWADZENIE...
www.extreme.pl

MMX
intel inside
pentium II
PROCESSOR

OPTIMUS

Procesor
ROM
MB
LX
x 24

OPTIMUS SA, 33-300 Nowy

Urban Assault pokazuje pazury dopiero po użyciu karty 3D, ale to nic nowego w dzisiejszych czasach...



UA stawia następny krok w dziedzinie taktyki bitewnej i łączy to z grafiką równie dobrą, jak w wielu nowoczesnych, rajdowych grach 3D.

URBAN ASSAULT

Oto kolejny pretendent do miana strategii roku. Trzeba przyznać, że ma duże szanse na zdobycie tego tytułu. Panie i Panowie – *Urban Assault!*

JAMES FLYNN

Urban Assault zostanie wydany we wrześniu bieżącego roku. W tym właśnie czasie rozpocznie się wielka bitwa producentów „nowych" strategii 3D o względy wszystkich giercmanów na całym świecie. Tradycyjnie już zwycięzców będzie zaledwie kilku i jeśli przez następne sześć miesięcy toku produkcyjnego niemieccy programiści z Terratools nie popełnią jakiegoś błędu, zapewne *Urban Assault* będzie jednym z nich. Ta gra jest naprawdę wspaniała!

Podstawowym założeniem producentów było stworzenie perfekcyjnego połączenia strategii, a la *Total Annihilation* z bardzo rozwiniętą grą first person perspective w stylu *Battlezone*. Teoretycznie, wynikiem takiego eksperymentu powinna być gierka zawierająca motywy strategicznego planowania (tak jak *TA*) oraz możliwości bezpośredniej ingerencji w poczynania jednostki na polu bitwy. Z tego co widzieliśmy w *Battlezone*, w praktyce pomysł ten sprawdza się wyśmienicie

Jednak *Urban Assault* to więcej niż tylko bitwy i wydobywanie surowców. Rozgrywkę zaczynasz z fabryką oraz ilością energii, pozwalającą Ci skonstruować kilka rodzajów jednostek powietrznych oraz naziemnych. Każda z 40 misji rozgrywa się na olbrzymim terytorium przepełnionym zabudowaniami oraz przeróżnymi, nie znanymi Ci technologiami, kluczowymi dla osiągnięcia zwycięstwa na danym etapie. Niektóre z misji polegają na zajęciu wrogich budynków np. elektrowni, co umożliwi Ci wyprodukowanie większej liczby jednostek i w konsekwencji czysto siłowe rozgromienie wroga. Mapy początkowo nie są odkryte – widzisz tylko obszar, na którym działasz obecnie lub działałeś wcześniej.

Rozpoznanie w terenie

W *UA* możesz wskoczyć w każdym momencie do każdego, podlegającego Ci pojazdu. Pozwala to na określenie bezpośredniego zagrożenia i wykonanie optymalnego ruchu w celu jego uniknięcia. Możesz np. prowadzić na własną rękę rozpoznanie, pozwalające ustalić najważniejsze cele, wrócić do bazy i nakazać zmasowany atak na określone miejsce na mapie. Oczywiście, nie jest to całkowicie nowy pomysł, ale wygląda na to, że Terratools zrealizowała go bardzo dobrze. Przełączanie się między poszczególnymi jednostkami (mogą nimi być np. lekkie czołgi, helikoptery lub powolne, ale za to zabójcze, bombowce) jest wykonane bardzo przejrzyście. Każda jednostka ma indywidualne, charakterystyczne tylko dla niej parametry, dzięki którym tworzą się bardzo ciekawe sytuacje. Zdarzyło mi się np. kierowanie wsparciem powietrznym (składającym się z helikopterów) zorganizowanym dla ochrony czołgów, gęsto prującym pociskami samonaprowadzającymi na tyły wroga. To naprawdę niezwykłe uczucie!

W *Urban Assault* możliwe będzie tworzenie oryginalnych oddziałów za pomocą systemu ikonek. Nowe drużyny mogą być utworzone ze

W poprzednim odcinku...

Urban Assault, gra poprzednio znana jako *Anarchy*, formalnie pojawiła się na łamach PC Gamera PL w numerze 2/98. Pisaliśmy wtedy, że jest to nowej generacji strategiczna gra akcji, w której znajdziemy 40 pojazdów o całkowicie odmiennych charakterystykach. Aktualnie jest ich trochę mniej, jednak swą jakością prorokują *Urban Assault* dobre wejście na rynek gier komputerowych.

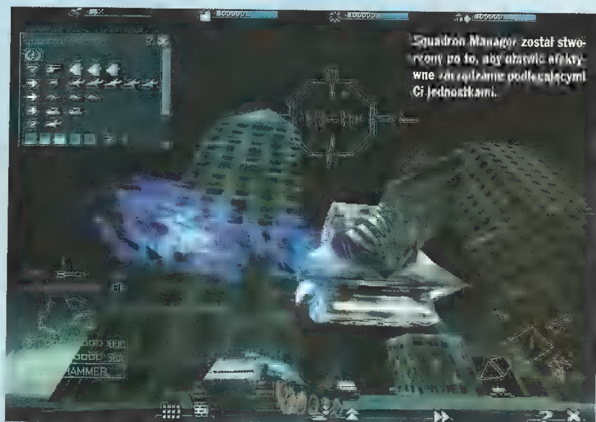
„Każdy pojazd zachowuje się [redacted] specyficzny [redacted] siebie sposób i nawet teraz, [redacted] wczesnym etapie powstawania gry, jest [redacted] jeden [redacted] najbardziej zaawansowanych elementów *UA*."

Eksplozje są integralną częścią tej gry. Każdy kontrolowany pojazd [redacted] swój niepowtarzalny model fizyczny.

wszystkich jednostek dostępnych obecnie na mapie. Jeśli określone jednostki nie znajdują się blisko siebie, możliwe będzie połączenie ich w drużynę w dowolnym, wskazanym przez Ciebie punkcie mapy. System tworzenia oddziałów jest niezwykle elastyczny – pozwala Ci np. na łączenie jednostek powietrznych i naziemnych. W momencie, gdy wchodzisz w określoną jednostkę (jesteś kimś w rodzaju wirtualnego cyberdowódcy), jej parametry stają się Twoimi. Każdy pojazd zachowuje się w specyficzny dla siebie sposób i nawet teraz, na wczesnym etapie powstawania gry, jest to jeden z najbardziej zaawansowanych elementów *UA*.

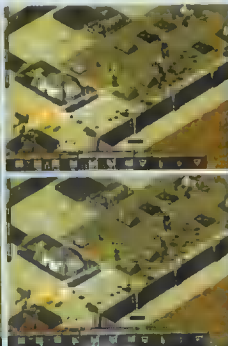
Relacje między [redacted]

Terratools zwraca szczególną uwagę na wprowadzenie dużych różnic między pięcioma rasami (ludzie i obcy) zamieszkującymi planetę. Mimo tego, że na razie nie różnią się one od siebie kolorystycznie, to odmienność pojazdów robi duże wrażenie. Znajdziemy tu steampunkowe twory przypominające zeppelino-dreadnoughty trwające w zawieszeniu nad polem bitewnym (pilotowane przez ludzi) oraz zgrabne statki obcych pomykające nad Twoimi jednostkami. Oczywiście w trakcie gry będziesz miał dostęp do wielu upgradów technologicznych, dzięki którym łatwiej przyjdzie Ci rozprawianie się z przeciwnikami.


Squadron Manager został stworzony po to, aby ułatwić efektywne zarządzanie podlegającymi Ci jednostkami.

Wygląda na to, że *Urban Assault* zawiera większość elementów niezbędnych grze do odniesienia sukcesu w dzisiejszych czasach. Mamy tylko nadzieję, że niedostatek jednostek wodnych nie wpłynie na zmniejszenie różnorodności sytuacji możliwych do wystąpienia podczas bitwy. Dobrze by było również, aby producenci nie dali plamy przy tworzeniu AI. Bardzo ważne jest, aby komputer wykazywał oznaki myślenia podczas wykonywania operacji na dużych mapach. Będziemy Was informować na bieżąco o postępach w pracy nad *Urban Assault*... 







Oszałamiające połączenie świateł, barw i przemocy w wykonaniu naszych radośnie poprzebieranych przyjaciół, chętnie w niekonwencjonalny sposób wymieniających swoje poglądy o tym, kto [illegible] tak na prawdę rządzi.

MECHCOMMANDER

MechWarrior w wersji strategicznej? Czemu nie! Nadmiar myślenia jeszcze nikomu nie zaszkodził. Mark Donald



Załatwiając Mechy przeciwnika celnymi strzałami w głowę można zdobyć całą broń przeciwnika.

Ludzie z FASA Interactive są mistrzami w ubieraniu rzeczy prozaicznych w szaty sztuki. No bo wyobraźcie sobie tylko: roboty wykonane z różnego rodzaju żelastwa, grzeją się tylko jak mogą najostrzej. Co w tym jest fascynującego? Nic! A jednak fazowcy wykonali swoją robotę na tyle dobrze, że produkcje z tej serii zafascynowały rzesze graczy. *MechCommander* prezentuje całkiem odmienne podejście do tego tematu – znajdziecie tu znacznie mniej elementów zręcznościowych, a znacznie więcej motywów znanych z gier strategicznych. W nowym wcieleniu Mecha będziesz kierował swoimi metalowymi chłopakami uwzględniając strategię, a nie dynamikę akcji. Charakterystyczne dla tej gry jest to, że będzie wymagała ona opracowywania bardzo precyzyjnych planów (mimo tego, że gra toczona jest w trybie real-time). Będzie to spowodowane zastosowaniem bardzo ciekawej innowacji – otóż ludzie z FASA doszli do wniosku, że pojedynki na brygady składające się z ponad stu maszyn nie są zbyt atrakcyjne dla gracza. Z tego powodu w *MechCommander* liczba dostępnych robotów będzie wynosiła... 12 w każdej misji! Ponadto, nie będzie możliwości budowania nowych jednostek! Inną ciekawą sprawą jest to, że poszczególne misje z całej kampanii są ze sobą bezpośrednio połączone (Twoja brygada bojowa przenosi się z misji do misji w stanie aktualnym).

Cieszy również fakt, że większość misji w *MechCommander* nie polega na wycinaniu wro-



[illegible] taktyczny dostępny jest w dwóch ekscytujących trybach. Z oddalenia widzimy pełny obraz sytuacji, pod[illegible] gdy w zbliżeniach odsłaniają się piękne elementy grafiki i ukryte dotąd stanowiska dział [illegible] pola minowe.

W poprzednim odcinku

Kiedy informowaliśmy Was ostatnio o *MechCommander* [illegible] się jego niekonwencjonalnym podejściem do tematu. Jest to gra, która będzie ciekawą alternatywą dla *C&C* oraz jej [illegible] (czytaj w informacji o *C&C 2* z bieżącego numeru). Wygląda na to, że będzie to jedna z niewielu gier strategicznych, w której najważniejsze będzie [illegible] planowanie.

„*MechCommander* nie polega na bezkompromisowym wycinaniu wroga w pień – bardzo często będziemy wykonywać nietypowe zadania."

ga w pień. Będziemy często wykonywać nietypowe zadania polegające np. na wyrwaniu z rąk wroga zestrzelonego pilota lub przedarciu się przez linie obsadzone wrogimi wojskami i wyniesieniu jakiegoś cennego przedmiotu. Oznacza to oczywiście, że podczas planowania misji będzie trzeba zwracać uwagę nie tylko na siłę ognia jaką dysponują Twoje zuchy, ale również na sposób rozplanowania poszczególnych działań. Będzie miało dla Ciebie kluczowe znaczenie, jak wielkie straty poniesiesz w danej misji, wobec czego zaistnieje potrzeba opracowania np. sprytnego ominięcia radaru, a nie jego zniszczenia – pamiętaj, że do dyspozycji masz niewielką liczbę jednostek!

Oczywiście Twoje Mechy będą mogły być wyposażane w przeróżne rodzaje broni, takie jak np. wyrzutnie pocisków samonaprowadzających, laserowe działa pulsacyjne, turbolasery i tym podobne narzędzia masowej zagłady. Jeśli już jesteśmy przy militariach – bardzo fajną rzeczą jest to, że gdy natniecie się na jakiś bardziej opornych łobuzów, do pomocy możecie wezwać chłopaków od ostrzału artyleryjskiego, którzy oczyszczą nam z lekka przedpole. Bardzo fajna rzecz!

Świetlisty [illegible]

W *MechCommander* perfekcyjnie wyważono użycie jednostek. System bitewny powstawał dzięki pomocy Battle Techa, który dysponuje wieloletnim doświadczeniem w dziedzinie strategicznych gier wojennych i dlatego *MechCommandera* można określić mianem „perfekcyjny". Krótki przykład – jeśli spróbujesz zaatakować stanowiska wroga ciężkim sprzętem, dysponującym ogromną siłę ognia, możesz być pewien, że Twój adwersarz wystawi do walki niewielkie, zwinne i szybkie jednostki, które uziemią Cię w kilka minut. Bardzo duże znaczenie będzie miała również szeroko pojęta logistyka. Dzięki wprowadzeniu tego motywu w *MechCommander*, będziesz mógł reperować stare oraz kupować nowe Mechy lub upgradować broń w już istniejących, za co będziesz płacił punktami zdobytymi po szczęśliwym ukończeniu misji. Dokonywanie wyboru polegającego na zabraniu odpowiedniego ekwipunku nie będzie szczególnie trudne, ponieważ przed każdą misją dostaniesz dość dokładne informacje na temat Twojego celu (położenie, liczebność wroga itp.) Bardzo ważną rzeczą jest również branie pod uwagę umiejętności poszczególnych pilotów – będziesz musiał np. uważać na to, aby podnieść poziom doświadczenia nowicjuszy bez posłania ich do krainy wiecznych łowów oraz zastanawiać się nad tym ilu weteranów wrzucić do poszczególnej brygady, aby po odniesieniu nawet dotkliwych strat móc dalej prowadzić grę. W czasie rozgrywki dużą rolę będą odgrywały również warunki pogodowe.

Na dzień dzisiejszy trudno jest jeszcze prorokować, ale moim zdaniem *Command & Conquerowi* wyrasta właśnie pod bokiem bardzo poważny konkurent.







OUTCAST

O *Outcast* mogliście przeczytać już gdzie indziej, ale tylko PC Gamer faktycznie widział, jak fantastycznie wygląda ta gra.

JAMES FLYNN



Za sześć miesięcy *Outcast* będzie wyglądać jeszcze lepiej.

Tak jak istnieje już „wygląd" playstationowy i „wygląd" N64, podobnie zaczyna się już z wolna wyróżniać „wygląd" pecetowy. Aktualne pokolenie akceleratorów graficznych spowodowało powstanie ostrej jak żyleta, szybkiej, płynnej i błyskotliwej (acz czasami bezdusznej) grafiki poligonalnej. *Outcast* nie wymaga akceleratora 3D. I prawdę powiedziawszy, fizycznie nie może go wykorzystać. Teren nie jest złożony z poligonów, a postacie gry są tak ekspresyjne, że żadna z obecnych technik nie może się z nimi równać.

Outcast, opracowywany w Belgii przez Appeal, jest następnym wielkim przedsięwzięciem Infogrames. Od 1990 roku i wydania *Alone In The Dark*, lyońska firma mocno starała się trafić na pierwsze strony pism branżowych jakimś przełomowym produktem. W *Outcast* wierzą bardziej niż w jakąkolwiek obecnie opracowywaną grę.

Sercem *Outcast* jest voxelowa engine SVGA, która w najmniejszym stopniu nie przypomina brzydkich voxelowych bloków, które zbyt często widywaliśmy w przeszłości. Ta engine (która może działać w kolorze 8-, 16- i 24-bitowym) jest wykorzystywana do generowania scenerii, w której porusza się główna postać, *Outcast* Cutter Slade (czyli Wyrzutek „Rzeźnik" Slade). Sam Cutter, jak wszystkie inne fantastyczne stwory zamieszkujące światy gier, jest złożony z wieloboków, ale przetworzonych na „bump-mapy". Zaiste – *Outcast* jest pierwszą grą korzystającą z tej techniki.



„Appeal próbuje stworzyć natychmiastowo dostępny, napakowany akcją świat wyglądający jak synergiczno-orgazmiczne połączenie *Quake'a* i *Zeldy*"



Wszystkie cienie są dokładne co do piksela, dzięki temu że przechowuje się dane o wysokości każdego z obiektów.

Bump-mapowany Mesjasz

„Stwierdziliśmy, że przy użyciu konwencjonalnych technik nie możemy stworzyć otoczenia, które by wyglądało zgodnie z naszymi oczekiwaniami," oświadcza Yves Grolet. „Techniką, której użyliśmy do nadania większej głębi i wiarygodności powierzchniom postaci, jest bump-mapping". Wyniki mówią same za siebie już wtedy, kiedy grafika jest statyczna, jednak dopiero kiedy obiekty zaczną się poruszać można pojąć pełnię potencjału tej techniki.

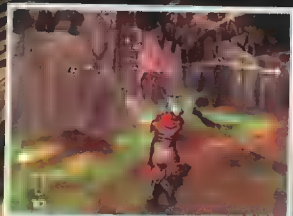
Sześć „światów" gry w pełni wykorzystuje light-sourcing, a efekt światła słonecznego na postaciach jest wręcz powalający — bardziej dlatego że wyglądają one naprawdę „organicznie" niż z powodu zaangażowania magii technicznej. Jest to niewątpliwie spowodowane tym, że wszystko co się rusza mapowano szkieletowo.

To jest technika, daleko wykraczająca poza zwykłą animację, w której położenie i ruch każdej z kończyn czy części ciała wpływa na pozostałe.

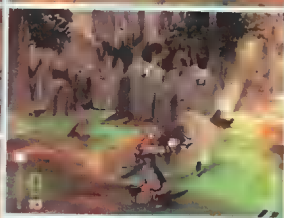
Na jeszcze innym poziomie działają algorytmy odkształceń – każdemu wielobokowi na postaci jest przypisany pewien poziom elastyczności, symulujący jego tworzywo. Kiedy postać biegnie, zbroja w ogóle pozbawiona jest elastyczności, natomiast jedwab łopocze na wietrze. A wygląd zbroi i jedwabiu jest tak przekonujący, gdyż były one rysowane bezpośrednio na trójwymiarowym modelu, w odróżnieniu od zwykle stosowanej techniki rysowania płaskich tekstur i naciągania ich na trójwymiarowy szkielet. Być może wygląda to na nadmiernie skomplikowany sposób postępowania, ale w przypadku wszystkich 30 postaci wynik z pewnością przechodzi wszystko, co można było dotychczas oglądać.

W poprzednim odcinku...

Po raz pierwszy widzieliśmy Outcast niemal rok temu, ale nie chciało nam się wierzyć, że gra o takim rozmachu w ogóle czymś zaowocuje. A jednak już widać efekty i chociaż jej opracowanie przekroczyło we wrześniu dwa lata, to wygląda, że warto na nią poczekać. Aby uniknąć ryzyka, większość czasu poświęcono na [illegible] „klockowatości" voxeli.









Bronie [illegible] mają [illegible] wygląd [illegible], podobnie jak [illegible] i średnie [illegible], oraz [illegible] stwory, jakie napotykamy podczas swych podróży [illegible]. A wszystko [illegible] razem [illegible] być [illegible].



Jest [redacted] sześć światów, [redacted] każdy z [redacted] wygląda odmiennie.

Quake + Zaldn = Outcast?

Obecnie *Outcast* bardzo ładnie działa na P120, a to dzięki wykorzystaniu jeszcze innych sprytnych posunięć, takich jak stosowanie trzech odmiennych modeli postaci (zawierające od 800 do 350 wielokątów) przy różnych od nich odległościach. Dzięki temu rysowanie i oświetlanie dużego modelu jest potrzebne tylko wtedy, gdy jest on bardzo blisko. W niczym nie zmniejsza to jednak potencjału 50 tysięcy klatek animacji obecnych w grze.

Łatwo jest dać się wplątać w prace nad tworzeniem postaci, ale Appeal pracuje raczej nad grą niż nad demonstrowaniem nowej techniki. Rok nie jest tu ważny, podobnie jak to kim jesteś, ale w tym wypadku jest to rok, w którym naprawdę modne są długie płaszcze (zwane szynelami), [redacted] Ty jesteś żołnierzem Armii USA, który wpadł w wymiar równoległy. Poprzednia grupa badawcza zniknęła i zostałeś wysłany do zbadania tej sprawy. Obecne są dwie różne frakcje – jedni uważają Cię za Mesjasza, a inni wolą Cię jednak zabić – wielkie dzięki.

„Kiedy zaczęliśmy *Outcast*, przyglądaliśmy się wielu grom akcji, które szybko stają się nudne, bo po prostu w kółko robi się [redacted] nich to samo," wyjaśnia Grolet. „A [redacted] innych sytuacja jest wręcz odwrotna – wiele czasu spędzasz na zwykłe wczucie się w to kim jesteś i dlaczego jesteś tu, gdzie jesteś". W efekcie Appeal próbuje stworzyć natychmiastowo dostępny, napakowany akcją świat z wciągającym, podskórnym wątkiem przygodowym – wyglądający jak synergiczno-orgazmiczne połączenie *Quake'a* i *Zeldy*.

Każdy z możliwych do eksploracji obszarów jest bardzo charakterystyczny – od pustynnych cytadel, po bagna, miasta, lasy (piękne) i wiele innych. Podróżowanie między nimi to wspaniałe przeżycie – wszystko wygląda tak naturalnie, że aż ciężko się do czegoś przyczepić.

Broń to kolejna mocna strona gry – każdy z dziesięciu rodzajów ma trzy poziomy mocy, które zdobywa się, by poprawić jej efektywność.

Wydaje się, że niezręcznie byłoby podsumować artykuł o tej belgijsko-francuskiej grze zwyczajowym schematem o wyobraźni i staraniach zrobienia czegoś odmiennego. Ale oni właśnie to robią i jeśli im się uda, to wszyscy będziemy im wdzięczni. [redacted]



Sześć „światów" gry w pełni wykorzystuje light-sourcing, a efekt światła słonecznego na postaciach jest wręcz dobijający.

[redacted] BYCIĄ ATRAKCYJNYM, RAZ, DWA, TRZY.

Poziom 1 (Akcja)

[redacted] 2 (Strategia)

[redacted] 3 (Przygoda)



http://cdhouse.agsmedia.com.pl

Welcome to the

sklep
recenzje
giełda płyt

info

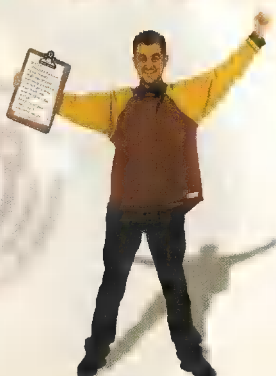


Hirek Wrona CD House

nowe atrakcje !

giełda
- **możesz bezpłatnie zamieścić swoje ogłoszenie**

recenzje Hirka
- **tu dowiesz się czego warto posłuchać**



SKLEPY FIRMOWE w Warszawie



Centrum - "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
Pawilon 13 Podziemny pasaż handlowy przy G.U.S.
róg Tr.Łazienkowkowskiej i Al.Niepodległości
tel. (0-22) 91 00 wew. 107
Czynne 11[00]-18[00] 11[00]-14[00] sobota 11[00]-15[30] poniedziałek

Praga Południe - ul.Gen.Abrahama 4
tel. (0-22) 671 7777
Czynne 10[00] - 18[00] 10[00] - 14[00] sobota

SUPER OKAZJA! • GRY DO SEGI SATURN • TUNNEL B1 strzelanina cena TYLKO 80 ZŁ • BREAK POINT tenis cena TYLKO 80 ZŁ

• NOWOŚCI •

BRIDGE II	*z Omar'em Scharifem*	95.00
CHAMPIONSHIP MANAGER-2 97/98		tel.
DEATHRAP DUNGEON	*zręcznościowa*	155.00
DEEPER DUNGEON	*dodatki do DK*	65.00
DIABLO HELLFIRE	*data disk*	75.00
DUNGEON KEEPER + MISJE		135.00
F1 RACING SIMULATOR	*wyścigi*	149.00
FIGHTERS ANTHOLOGY	*3 symulat.*	149.00
FIGHTING FORCE	*walki 3D*	155.00
FLIGHT UNLIMITED 2	*symulator*	175.00
GRAND THEFT AUTO	*zręcznościowa*	149.00
JOINT STRIKE FIGHTER	*symulator*	165.00
JOURNEYMAN PROJECT 3	*przyg.*	155.00
KICK OFF '98 - PL	*piłka nożna*	135.00
KOMPILACJA1	*SimCity 2000+T.Hospital*	149.00
KSIĄŻĘ TCHÓRZ	*przygodowa PL*	119.00
LAST BRONX	*walki 3D SEGA*	149.00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY		155.00
PRICE OF LOYALITY	*misje HOMM2*	85.00
RED LINE RACERS	*wyścigi*	139.00
STARCRAFT	*strategia*	tel.
STARFLEET ACADEMY	*symulator*	149.00
STONE AXE - PL	*strategiczna*	89.00
TENKA	*strzelanina 3D z PSX*	149.00
TOMB RAIDER 1 PLUS	*2 CD*	95.00
TOTAL HAEVEN	*Sim2000+Civ2+Settlers2*	175.00
ULTIM@TE RACE PRO	*wyścigi*	149.00
VIRTUAL CHESS 2 - PL	*szachy*	110.00
WYSPA 7 SKARBÓW	*zręcznościowa*	79.00

• DOBRE GRY •

ATLANTIS -PL	*przygodowa*	149.00
BLADE RUNNER	*na podstawie filmu*	159.00
CURSE OF MONKEY ISLAND		189.00
DIABLO	*RPG*	145.00
DREAMS TO REALITY	*zręczn.*	149.00
F-22 ADF	*symulator*	175.00
FIFA 98	*piłka nożna 3D*	149.00
HEROES OF MIGHT& MAGIC II		145.00
I-WAR	*symulator kosmiczny*	165.00
LIGA POLSKA 98	*manager*	95.00
LONGBOW 2	*symulator*	149.00
MAGESLAYER	*zręcznościowa*	139.00
MEGAPACK 8	*10 pełnych gier*	195.00
MYTH	*strategiczna*	155.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	*walki*	155.00
NBA LIVE	*koszykówka*	149.00
NEED FOR SPEED II SPECIAL		149.00
ODDWORLD	*zręcznościowa*	149.00
PANZER GENERAL 2	*strategiczna*	135.00
QUAKE 2	*strzelanina 3D*	149.00
RIVEN	*przygodowa 5CD*	165.00
SHADOW WARRIOR	*strzelanina 3D*	145.00
SMOCZE HISTORIE	*przygodowa PL*	49.00
TAKE NO PRISONERS	*strzelanina*	149.00
TEST DRIVE 4	*wyścigi*	149.00
TOCA	*wyścigi*	165.00
TOMB RAIDER 2	*przygodowa 3D*	155.00
VIRTUA COP 2	*super strzelanina*	149.00
VIRTUA FIGHTER 2	*walki 3D SEGA*	149.00

• OBNIŻKI CEN • OBNIŻKI CEN •

3D ATLAS	*edukacyjna PL*	45.00
3DO DECATHLON	*sportowa*	35.00
ABSOLUTE ZERO	*kosmiczna*	48.00
AD COP	*strzelanina*	49.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	135.00
ANDRETTI RACING	*wyścigi*	75.00
ANIMAL	*przygodowa*	95.00
BANZAI BUG	*zręcznościowa*	49.00
BEASTS & BUMPKINS	*strategiczna*	49.00
BIG RED RACING	*wyścigi*	48.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	75.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	79.00
CHAOS OVERLORDS	*strategiczna*	48.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	79.00
CLASH	*strategiczna*	65.00
CRUSADER NO REMORSE	*zręczn.*	20.00
D-DAY AMERICA INVADES	*strategia*	35.00
DEUS-PL	*przygodowa 3D*	95.00
DIE HARD TRILOGY	*3 gry z filmu*	85.00
DRAGON LORE II	*RPG*	49.00
DUNGEON KEEPER PL	*strategiczna*	99.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	95.00
EF 2000 SUPER	*dla Win 95*	95.00
ERADICATOR	*strzelanina 3D*	95.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 2CD*	95.00
GENE WARS	*strategiczna*	20.00
GUTS'N'GARTERS	*zręcznościowa*	95.00
IGNITION	*wyścigi*	79.00
INFOGRAMES PACK	*3gry*	89.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie 3 części RPG*	85.00
KILLING TIME	*typu Doom*	35.00
K.K.N.D.	*strategiczna*	45.00
KRAZY IVAN	*symulator bojowego robota*	59.00
LAST RITES	*typu Doom*	49.00
LEW LEON	*zręcznościowa*	49.00
MAGIC CARPET	*symulator*	20.00
MASTER OF ORION 2	*strategiczna*	85.00
M D K	*zręcznościowa 3D*	95.00
METAL RAGE	*symulator czołgu*	48.00
NO RESPECT	*strzelanina*	89.00
NUCLEAR STRIKE	*strzelanina*	75.00
OFFENSIVE	*strategia,II Wojna Świat.*	35.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	49.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	49.00
Q.A.D.	*kosmiczna*	49.00
PIRANHA	*strzelanina*	35.00
PRIVATER	*kosmiczna*	20.00
PRIVATER 2	*kosmiczna*	45.00
REALMS OF HAUNTING	*przyg. 4CD*	95.00
RED ALERT	*strategiczna*	119.00
RESIDENT EVIL	*przygod.-horror*	89.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	75.00
SIDELINE	*strzelanina*	35.00
SPACE HULK	*RPG*	20.00
STAR TREK GENERATIONS		75.00
STRIFE	*RPG 3D*	35.00
STRIKE COMMANDER	*symulator*	20.00
SYNDICATE WARS	*strategiczna*	45.00
THIRD REICH	*strategiczna*	35.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	48.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa 3D*	49.00
US NAVY FIGHTERS '97	*symulator*	49.00
UFO 1 + UFO 2	*strategiczne*	70.00
UNIVERSE	*przygodowa s-f*	30.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	49.00
WERSAL	*przygodowa PL*	80.00
WETLANDS	*super strzelanina*	75.00
WINGS OF GLORY	*zręcznościowa*	20.00
WING COMMANDER 4	*kosmiczna*	65.00
X-COM (UFO 3)	*strategiczna*	109.00

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, NINTENDO

Zamówienia wysyłkowe: tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622
MIRAGE SOFTWARE 03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4

Oferta z dnia 7 kwietnia

• Przedstawione tytuły to fragment naszej oferty. Informacje o pozostałych grach pod numerem tel.: (0-22) 671 7777 • Szczegółowy katalog po przesłaniu koperty zwrotnej • e-mail: sklep@mirage.com.pl http://www.mirage.com.pl

Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów 5 zł.

COMMAND & CONQUER 2:

TIBERIAN SUN

Powitaj swojego przyszłego guru – *Command & Conquer 2!* Na tę gierkę zapowiadającą się bezapelacyjnie na największy hit 1998 roku czekaliśmy aż pięć lat. Na dzień dzisiejszy możemy powiedzieć Wam jedno: C&C 2 wygląda niezwykle inspirująco!

JAMES FLYNN



Podczas układania listy 100 najlepszych gier Czytelników PC Gamera, jedno było dla nas jasne – *Command & Conquer* jest Waszą grą wszech czasów! *Red Alert* wystrzelił w kosmos *Tomb Raidera*, przerobił na marmoladę *Civilization*, zmiażdżył *Quake'a* i wspiął się na szczyt. Wniosek nasuwa się sam – *Command & Conquer* jest najbardziej udaną produkcją w historii gier na PC. Zapewne ucieszy Was wiadomość, że saga będzie kontynuowana...

Szybkość i piękno

„Naszym podstawowym założeniem przy produkcji *C&C 2* było stworzenie perfekcyjnie dopracowanej gry strategicznej" – mówi Brett Sperry, współzałożyciel oraz szef firmy Westwood Studios. „Zamierzamy kontynuować motywy znane z *C&C*, uzupełniając je wieloma różnymi innowacjami. Krótko mówiąc, będzie to *C&C 2*."

Jak będziesz się mógł niedługo przekonać, Westwood realizuje te założenia z charakterystyczną dla nich konsekwencją. Z tego powodu *Tiberian Sun* będzie mocno różnił się od wszystkich innych gier strategicznych. Wyglądające dość staroświecko sprite'y, które tak dobrze służyły *C&C* zostały potraktowane teraz wg zasady „Murzyn zrobił swoje, Murzyn może odejść". Rozwiązanie polegające na zastosowaniu wieloboków w rzucie z góry na dół okazało się nie wystarczające do projektu Westwood. Programiści nie ulegli również pokusie zastosowania widoku first person perspective 3D. W jaki więc sposób firma znana z zaskakiwania nas niezwykłymi innowacjami zrealizowała grafikę następczyni jednej [illegible] największych gier w historii peceta? Odpowiedź jest prosta – Westwood uciekł się do zastosowania voxeli, czyli tajemniczych „trójwymiarowych pikseli", które łatwiej określić używając pojęć filozoficznych niż technicznych. Oto co na ten temat mówi Erik Yeo, główny projektant i producent *Tiberian Sun*: „Od czasów *Blade Runnera* znacznie poprawiliśmy naszą voxelową technologię, którą nazywamy dynamicznym cieniowaniem voxeli algorytmami Phonga (DPS – Dynamic Phong-Shaded voxels), osiągając bardzo duży stopień nowoczesności. Voxele są podstawą *Tiberian Sun*, w związku z czym możesz je dostrzec praktycznie w każdym elemencie gry: skaczą, poruszają i rozpadają się, eksplodują, a ponadto są kolorowane w prawdziwym 3D! Pozwalają one nam nie tylko budować wręcz doskonałe kształty, ale również i ustawiać na screenie dużo więcej jednostek bez większej utraty prędkości programu (patrz tabelka „Magia Voxeli").

Nie zadziwia fakt, że *Tiberian Sun* będzie pracował szybciej niż poprzednie giery Westwood – firma ta, chyba jak żadna inna, zwraca szczególną uwagę na to, aby jej produkty mogły trafić również i do posiadaczy słabszych komputerów. Owa filozofia, jak dotąd, służyła Westwoodowi bardzo dobrze i nic nie wskazuje na to, że firma porzuci ją na rzecz produktów z plakietką „wymagana karta 3D". W założeniach *Tiberian Sun* musi się uruchamiać na możliwie największej liczbie maszyn, mimo ciągłego rozrastania się głównego programu o coraz to nowsze pomysły.

Nowa twarz

Pierwsza zmiana jaka rzuca się natychmiast w oczy to całkowicie odmienny od ojca *Tiberian Sun*, czyli *C&C* styl graficzny. Swojski ukośny rzut z góry na dół został zastąpiony widokiem izometrycznym. Pociąga to za sobą wszystkie możliwe zalety wynikające ze znacznie łatwiejszego operowania jednostkami w terenie, a ponadto świetnie prezentuje największą niespodziankę, jaką można znaleźć w engine *TS*: scenerię 3D oraz 16-bitowe oświetlenie.

Tiberian Sun od początku zmierzał do wykorzystania tej technologii, jednak Westwood zamierza zrobić to w sposób dotychczas niespotykany w grach strategicznych. W *C&C 2* większość terenu, na którym odbywają się potyczki, jest interaktywna i możliwa do zniszczenia. Efektem tego będzie krystalizowanie się wielu nowych sytuacji, które w poprzednich częściach *C&C* występowały w bardzo ograniczonej formie. Przykładowo, w *Tiberian Sun* będziesz mógł kontrolując dany obszar niszczyć na nim mosty, odcinać trasy zaopatrzenia wroga oraz kontrolować połacie terenu, na których występuje ruda tiberium. Wraz z upływem czasu mogą zmieniać się właściwości terenu, dzięki zaimplementowaniu w grze funkcjonującego w czasie rzeczywistym ekosystemu planety – rzeki mogą zamarzać, a wielkie osuwiska ziemi rozgrzać się w wyniku celowych lub niezamierzonych działań polegających na prowadzeniu intensywnego ognia artyleryjskiego.

Bardzo duży dynamizm gry nakaże nam zapewne sprowadzić podejmowanie decyzji taktycznych do trzech z pozoru prostych kwestii: „kiedy", „co" i „gdzie". Przykładowo, jeśli będziesz wiedział, że za jakiś czas zamarznie rzeka przed Twoją bazą albo otrzymasz informację o nadciągającej burzy jonowej, to wokół tych wydarzeń będziesz mógł zbudować szczególnie przebiegły plan strategiczny. Dynamicznie zmieniająca się sceneria oferuje bardzo dużą różnorodność sytuacji i zapewne postawi nowe wymagania przed umiejętnościami gracza.

Oczywiście sceneria trójwymiarowa ma też i swoje wady: bardzo trudno jest odpowiednio ustawić kierunek patrzenia tak, aby obejmował on istotne dla gracza szczegóły mapy, uwzględniając fakt, że wszelkie większe wzniesienia i tak dość skutecznie komplikują kwestię. Panowie Sperry i Yeo jeszcze nie zdecydowali się co do konkretnych rozwiązań, jednak przyznają, że możliwość utknięcia np. między górami byłaby dość frapującą kwestią. „Chcielibyśmy uczy-

„Zamierzamy kontynuować motywy znane z *C&C*, uzupełniając je wieloma, różnymi innowacjami. Krótko mówiąc będzie to *C&C 2*!"

Brett Sperry



Tak wygląda przyszłość *Command & Conquer*. Popędzana voxelami, 16-bitowa grafika, izometryczny teren z kolorowym oświetleniem i pełną trójwymiarową deformacją. Totalna zwałka!

„Pytasz się jaki jest nasz cel? Mogę Ci odpowiedzieć jednym słowem: Zwycięstwo! Zwycięstwo za każdą cenę – bez niego nasze przetrwanie jest niemożliwe” – generał James Solomon, głównodowodzący GDI.

nić *TS* grą całkowicie wolną od błędów po to, aby nie stwarzać ludziom niepotrzebnych problemów” mówi Louis Castle, współzałożyciel Westwood.

Jak zapewne dostrzegłeś, na umieszczonych screenshotach w *Tiberian Sun* znajdzie się kolorowe oświetlenie terenu, które jest oznaką nadania większej głębi taktycznemu aspektowi gry. Jak twierdzi Yeo, w niektórych misjach będzie można zestrzelić oświetlenie bazy wroga i korzystając z ciemności wślizgnąć się do jej centrum. Gdy wróg dostrzeże Cię, cała baza zaleje się czerwienią – zostaną uruchomione światła alarmujące o obecności intruza, informujące zarazem o postawieniu żołnierzy w stan pełnej gotowości bojowej. „Bardzo nam zależy na tym, aby wymusić na graczu stosowanie sprytnych posunięć” mówi Sperry. „Jako dodatek do kolorowego oświetlenia wprowadzimy kilka motywów wymagających bardzo subtelnych zagrań. Przykładowo, w jednej z misji będziesz musiał spenetrować bazę wroga, zniszczyć radar oraz włamać się do systemu obronnego i nadać do Twoich ludzi informacje, pozwalające przygotować bezpieczne uderzenie.

Podróżowanie w czasie

Pracę nad *Tiberian Sun* rozpoczęło ponad dwa lata temu trzech ludzi. Obecnie zespół rozrósł się do 25 artystów, programistów, projektantów, dźwiękowców oraz wielu innych pomocników zajmujących się takimi sprawami, jak motion-capture czy digitalizacja. Jednak główna idea *TS* w zarysach powstała w 1993 roku już podczas prac nad *C&C*.

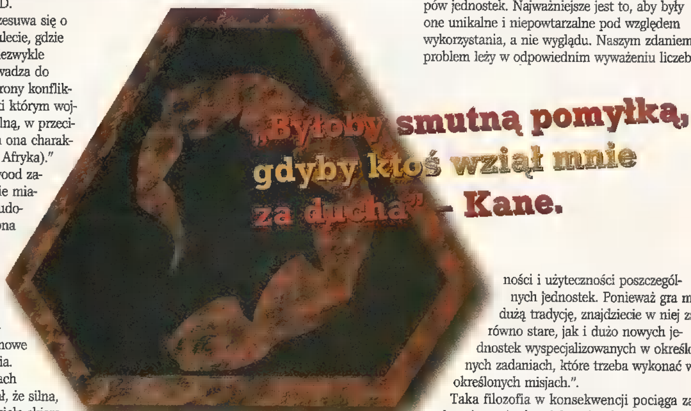
Podkreśla to tylko jeden z najbardziej znaczących aspektów tej gry – cała seria, mimo że każda jej część była inna, jest niezwykle spójna, dzięki czemu Westwood tworząc ją osiągnął coś na miarę dzieł Georga Lucasa. Brett Sperry odpowiedzialny (wraz z Erikiem Yeo) za wizerunek produktów pojawiających się w serii *C&C* powiedział nam: „Pod wieloma względami *Red Alert* można uznać za ojca linii *C&C*. To właśnie on był tak naprawdę preludium całej serii C&C.

RA rozgrywał się w drugiej połowie 20 stulecia i traktował o konflikcie Sowietów oraz Aliantów. To właśnie moment, od którego obecnie wszystko się zacznie. W oryginalnym *C&C* wcielałeś się w rolę dowódcy wspomaganego przez EVA (komputer symulujący bitwy), który otworzył Ci nowe możliwości prowadzenia wojny. Właśnie z tego powodu GDI oraz Braterstwo NOD zaczynają rywalizować o Twoje względy. Możesz wybierać między klasyczną walką „po dobrej stronie" z GDI lub płatną partyzantką z NOD.

W *Tiberian Sun* linia czasu przesuwa się o dwadzieścia lat do przodu, w 21 stulecie, gdzie świat stał się barwny, aczkolwiek niezwykle zmienny, co w konsekwencji doprowadza do pierwszej wojny o tiberium. Obie strony konfliktu uzyskały nowe technologie, dzięki którym wojna zaczęła toczyć się na skalę globalną, w przeciwieństwie do *C&C*, w którym miała ona charakter zdecydowanie lokalny (Europa i Afryka)."

Wspaniała historia jaką Westwood zawsze stosował w swoich grach będzie miała znacznie większą rolę niż tylko budowanie mitów wokół *C&C*. Pozwoli ona po prostu lepiej poznać nasz cel w grze. Od czasów *Command & Conquer* złoża rudy tiberium (mimo że szkodliwego dla zdrowia i środowiska to jednak bardzo istotnego dla przetrwania) rozrosły się do niebezpiecznych rozmiarów i uzyskały nowe cechy stanowiące zagrożenie dla życia. Wzrost tej masy organicznej w strefach umiarkowanego klimatu spowodował, że silna, imperialistyczna populacja GDI, musiała skierować się w stronę polarnych rejonów ziemi, aby znaleźć drogę ucieczki przed skutkami długoterminowego wystawiania się na działanie tiberium.

Separatystyczne, partyzanckie Bractwo NOD, początkowo nie miało szans na walkę o przestrzeń życiową z dużo sprawniejszym i silniejszym od siebie GDI i z tego powodu szukało dla siebie azylu w rozległych labiryntach jaskiń znajdujących się w strefie równikowej. Pewne „elementy reakcyjne" NOD-u zaczęły eksperymentować z tiberium na ludziach, mając nadzieję na stworzenie superistoty, która „produkowana" na skalę masową w roli żołnierza, mogłaby doprowadzić do rychłego zakończenia wojny. W grze występują również „Zapomniani" – ignorowani przez Bractwo oraz GDI ludzie. Westwood ograniczył ich rolę praktycznie do minimum, ale możliwie będzie zdobycie od nich zabójczej broni, jak również najęcie ich do własnych sił, podobnie jak to miało miejsce w *Dune 2* z Ordosami i Fremanami. W grze będziemy mieli również możliwość uzyskania śmiercionośnego izotopu dzięki tiberium. Oczywiście jest on znacznie trudniejszy do uzyskania i efektywniejszy w wykorzystaniu. Producenci *Tiberian Sun* całkowicie zrezygnowali z wprowadzenia różnorodności złóż na wzór Age of Empires. „Dodanie różnych surowców, zmieniłoby całkowicie dynamikę rozgrywki, wypaczając tym samym ideę *C&C*" mówi Yeo. Jak widać Westwood nie ulega modom i konsekwentnie realizuje własne wizje.

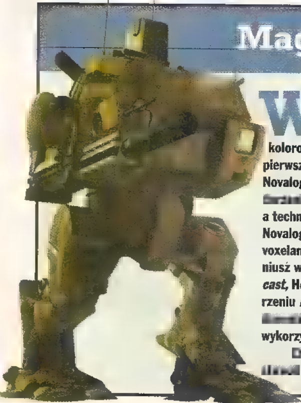


Kup pan spluwę!

Kolekcjonowanie rudy prowadzi oczywiście do zarabiania pieniędzy. Na co więc wydaje je grająca dziatwa? Oczywiście na broń! W grze jest dostępna masa dział wszelkiego rodzaju, systemy obronne, jednostki mogące być unowocześniane, czołgi oraz ofensywne budowle. „Nie określiłbym *Tiberian Sun* mianem gry wojennej lub ekonomicznej. Jest to raczej taktyczna gra akcji z wieloma elementami strategicznymi" mówi Sperry. Rzeczą najważniejszą podczas bitwy jest nie mnogość jednostek, a ich ogromne zróżnicowanie użytkowe. Brett Sperry wyjaśnia ideę przyświecającą temu założeniu: „Z tego co zauważyliśmy gracze nie potrzebują dużej mnogości typów jednostek. Najważniejsze jest to, aby były one unikalne i niepowtarzalne pod względem wykorzystania, a nie wyglądu. Naszym zdaniem problem leży w odpowiednim wyważeniu liczebności i użyteczności poszczególnych jednostek. Ponieważ gra ma dużą tradycję, znajdziecie w niej zarówno stare, jak i dużo nowych jednostek wyspecjalizowanych w określonych zadaniach, które trzeba wykonać w określonych misjach.".

Taka filozofia w konsekwencji pociąga za sobą używanie do większości działań trzech rodzajów czołgów, jednostek powietrznych, statków, lekkich wojsk uderzeniowych oraz ich obrony. W stosunku do *Red Alert* wielokrotnie powtarzały się zarzuty braku określonych typów jednostek, które nie były wysuwane przy opisywaniu całkowicie pod tym względem odmiennej *Total Annihilation* Cavedog'u. Jakkolwiek różne byłyby preferencje grających w *Command&Conquer* odnośnie skali zastosowania taktyki w celu osiągnięcia konkretnego efektu, to trzeba przyznać, że mając duży wybór jednostek graczem musi znacznie częściej uciekać się do metod eksperymentalnych znacznie uatrakcyjniających grę.

Magia voxeli



Wielu [redacted] słowo voxel wciąż kojarzy się [redacted] powolnymi, kanciastymi i małokolorowymi krajobrazami po [redacted] pierwszy zaprezentowanymi przez Novalogic [redacted] *Comanche*. [redacted] tego wy[redacted] minęło jednak trochę czasu, a technika posunęła się [redacted] przodu. Novalogic dalej eksperymentowała [redacted] voxelami, Appeal udowodnił swój geniusz w [redacted] dziedzinie za pomocą *Outcast*, Heliovisions użyła [redacted] przy [redacted]rzeniu *Hexplore*, [redacted] innych pro[redacted] obecnie pracuje [redacted] grami wykorzystującymi [redacted] technologię.

[redacted] Yeo wyjaśnia dlaczego We[redacted] postanowił wykorzystać [redacted]le [redacted] „Po pierwsze, chodzi [redacted] prędkość. [redacted] takiej jak *Tiberian* [redacted] najważniejszą rzeczą [redacted] technicznego punktu widzenia jest to; aby [redacted]pie mogły znaleźć się [redacted] jednostek bez większej utraty prędkości gry. Ponieważ voxele po utworzeniu prze[redacted] są [redacted] RAM-u, ich rysowanie [redacted] screenie odbywa się błyskawicznie. Położenie [redacted] nawet przy najmniejszym ruchu musi być przeliczane [redacted] początku, co stanowi duże obciążenie [redacted] procesora.

[redacted] drugie, ważny jest estetyzm. Nasze voxele mogą przyjąć dowolne kształty – możemy tworzyć wymyślne, całkowicie gładkie jednostki [redacted] pochyłymi krzywiznami [redacted] dużą [redacted]czbą detali. Ponieważ, jak [redacted] wspomniałem, modele wykonane z dużej liczby wieloboków wymagają ogromnych i zaawansowanych obliczeń, wpływających bezpośrednio [redacted] prędkość programu (która jest niezwyk[redacted] ważnym elementem [redacted] RTS-ach), trzeba redukować [redacted] nich liczbę wieloboków. Efekt jest łatwy [redacted] przewidzenia...

Po trzecie, mogliśmy wprowa[redacted] zaawansowany system animacji do DPS, [redacted] więc [redacted] modele wyglądają niezwykle realistycznie".

[redacted] widać voxele są dobrymi przyjaciółmi Westwoodu...









Brett Sperry o... zagonach czołgów

W *Red Alert* z największą falą krytyki w rozgrywce multi-player (oprócz nieźle skopanego kodu sieciowego) spotkała się „taktyka czołgowa". Polegała ona na tym, że po zorganizowaniu wielkiego zagonu czołgów i ruszeniu nim na bazę wroga, prawdopodobieństwo zwycięstwa było praktycznie stuprocentowe (co było wspaniałą pożywką dla wszystkich zwolenników taktyki chińskiej Armii Ludowej, usiłujących udowodnić jej wyższość nad wszystkimi innymi). Mimo że taktyka ta była używana bardzo często to, jak twierdzi Brett Sperry wg niektórych najlepszy gracz w *Red Alert*, była ona łatwa do rozbicia.

„Nie chcę być zbyt moralizatorski w kwestii czołgów, mogę powiedzieć tylko tyle, że w *Tiberian Sun* będziemy chcieli zmusić gracza do szukania innych, niekonwencjonalnych rozwiązań. W grze nie będziemy raczej stawiali na tworzenie wielkich armii, jednak jeśli ktoś zechce zorganizować duży zagon czołgów, rzucić go na wroga, a potem usiąść i obserwować fajerwerki, to nie mogę mu tego zabronić! Poza tym istnieje dużo taktyk kontrujących takie posunięcie.

Warto zauważyć, że w *Tiberian Sun* tryb multi-player został wzbogacony o kilka nowych ustawień przeznaczonych dla rozgrywającego, dzięki którym może on definitywnie zmienić początkowy charakter gry."

Jak chyba słusznie zauważyliśmy na łamach PC Gamera, siła *Red Alert* tkwiła w dużej rozpiętości i głębi możliwych do zastosowania taktyk. Wszystko wskazuje na to, że owo podejście do kwestii, polegające głównie na wykorzystaniu mocnych i słabych stron poszczególnych jednostek, nie zostało porzucone. W *Red Alert* system obronny sowieckiej bazy był niezwykle skuteczny w starciu z nacierającą piechotą, jednak całkowicie bezużyteczny w wypadku ataku alianckich helikopterów. Krótko mówiąc wszyscy gracze musieli dość intensywnie zastanawiać się nad wydawaniem pieniędzy przed wyprodukowaniem określonych jednostek lub budowli. Owa filozofia polegająca na zmuszeniu gracza do wypracowywania określonych taktyk i odrzuceniu stosowania tylko jednej, „zawsze właściwej" doczeka się w *Tiberian Sun* kontynuacji – co więcej będzie punktem centralnym tej gry. Jak mówi Yeo „Najważniejsze przy projektowaniu jednostek jest to, aby każda miała swą achillesową piętę"...

Sprytni ludzie

Jednym z najważniejszych elementów każdej dobrej gry strategicznej jest, będąca obecnie w *TS* w fazie tworzenia, sztuczna inteligencja. Tak naprawdę nie jest ważne jak dobrze dana jednostka jest zaprojektowana – jeśli podczas bitwy nie wykazuje się sprytem, to pokonanie jej na dłuższą metę nie sprawi nikomu problemu. Jest to aspekt, który programiści tworzący *Tiberian Sun* dostrzegają bardzo wyraźnie i zwracają szczególną uwagę na jego prawidłowe wykonanie.

Yeo podejmuje ten wątek: „Jeśli mam być szczery – myślę, że to czego dotychczas dokonano w grach strategicznych wypacza pojęcie sztucznej inteligencji komputera. Sądzę, że dopiero w *Tiberian Sun* gracze znajdą ten motyw zrealizowany prawidłowo. W *TS* podeszliśmy do tego tematu całkowicie odmiennie od innych devoloperów. Nie chcę na razie mówić nic ponadto, że AI będzie charakteryzowało się wysokim stopniem dopasowywania się do poczynań ludzkiego przeciwnika. Nie wiesz nawet jak fascynujące jest obserwowanie komputera pracującego nad nową taktyką ataku na swojego adwersarza. Aby wszystko działało perfekcyjnie, w fazie tworzenia AI użyliśmy specjalnej techniki zapisu przebiegu bitew w połączeniu z potężną dawką heurystyki (w technice – nauka zajmująca się umiejętnością opracowywania nowych tworów lub czynności na podstawie analizy wcześniejszych zdarzeń). Ta niezwykła kombinacja powoduje, że *Tiberian Sun* staje się wielkim, niezwykle angażującym i dramatycznym wyzwaniem dla gracza. Marzeniem programistów jest stworzenie tak efektywnych algorytmów, aby gracz dopiero po kilku



Westwood zostawił interface budowania po prawej stronie, jednak [redacted] opcji pomagających wyznaczyć priorytet budowania. Większość [redacted] będzie rozgrywała się [redacted] bazach polarnych [redacted].

miesiącach mógł „ogrywać" komputer bez większych problemów. Jedno jest pewne – jeśli Westwood stworzy AI, które rzeczywiście będzie potrafiło się uczyć taktyki gracza, będzie to rewolucja na skalę światową!

Przykładem funkcjonowania mieszaniny techniki zapisu i heurystyki jest sposób zachowania lądowych i powietrznych żniwiarek, ciągle będących najważniejszymi jednostkami w grze. Jeśli zostaną one wysłane na wrogi teren, ostrzegą Cię o tym (nawet jeśli poprzednim razem były tu, a obszar ten nie należał wówczas do wroga) i automatycznie zaczną się wycofywać, chyba że przejmiesz nad nimi osobiście kontrolę i ręcznie skierujesz je w odpowiednie miejsce. W wypadku gdy tiberium wyczerpie się w określonym miejscu, żniwiarki poinformują Cię o tym, umożliwiając tym samym szybkie przegrupowanie i przydzielenie ich do innych obszarów.

Bardzo precyzyjnie zdefiniowane jednostki dadzą zapewne wiele radości wszystkim graczom. Oprócz znanych z poprzednich części, w *Tiberian Sun* znajdzie się wiele nowych. Jednostki, które opracowano dotychczas, to (głęboki oddech...) trzy typy helikopterów Orca (standardowy myśliwiec, bombowiec oraz desantowiec szybkiego reagowania), unoszące się czołgi, transportowiec, piechota wyposażona w jetpacki, ciężki czołg i mechwarriorowate, dalekiego zasięgu czołgo-roboty, które jako jedyne poradzą sobie z murami otaczającymi bazę. Dodaj do tego czołg, który dzięki specyficznym właściwościom będzie mógł w jednej chwili znaleźć się w środku bazy Twego oponenta, generator niewidzialności, system defensywny „burza ognia" oraz czołgi [redacted]



Brett Sperry o... Westwood Chat

Westwood Chat jest prawdopodobnie jedną [redacted] najbardziej udanych internetowych usług prowadzonych [redacted] trybie on-line, dzięki której gracze mogą spotykać się, rywalizować lub współpracować [redacted] sobą [redacted] prowadzonych rozgrywkach. Spytaliśmy [redacted] Sperry co sądzi [redacted] ten temat, mając [redacted] uwadze to, że Westwood oznajmił, iż wkrótce założy swój europejski [redacted].

„Zawsze uważaliśmy, że budowanie społeczności, która składałaby się z ludzi chcących grać ze sobą jest rzeczą bardzo fajną i niezwykle wartościową. Powiem [redacted] jednak szczerze, iż nawet przez chwilę nie myśleliśmy, że ludzie po tylu latach będą wracali [redacted] *C&C* [redacted] *Red Alert*. Każdego tygodnia [redacted] Westwood Online odbywają się setki tysięcy pojedynków [redacted] *C&C*. Ta liczba nie uwzględnia gier toczonych [redacted] serwerach Mplayer, TEN, Kali, Wireplay i innych! Nigdy, nawet w najśmielszych snach, nie oczekiwaliśmy tak olbrzymiego zainteresowania ze strony graczy – nie ukrywam, że jest [redacted] dla [redacted] wielkim powodem do radości. Ludzie nie przestają używać tego serwisu, kochają go i stale podwyższają poziom rozgrywek. [redacted] żadnych wątpliwości [redacted] to tego, że uczynienie [redacted] *Alerta* grą sieciową było dobrym posunięciem i myślę, iż gracze [redacted] pełni zgodzą się z tą teorią. [redacted] to co prawda kilka wad (mam [redacted] myśli przede wszystkim aspekt finansowy), ale mimo wszystko jesteśmy zadowoleni [redacted] tego przedsięwzięcia i myślę, że nasi fani również. Sądzę, że najważniejszym elementem sukcesu Westwood Online było to, że jest [redacted] dostępny całkowicie [redacted] darmo (uwierz mi – sporo [redacted] to kosztuje!).

„Nie określiłbym *Tiberian Sun* mianem gry wojennej lub ekonomicznej. Jest to raczej taktyczna gra akcji [redacted] wieloma elementami strategicznymi" – Brett Sperry

„W fazie tworzenia AI użyliśmy specjalnej techniki zapisu przebiegu bitew w połączeniu z potężną dawką heurystyki. Ta niezwykła kombinacja powoduje, że *Tiberian Sun* staje się wielkim, niezwykle angażującym i dramatycznym wyzwaniem dla gracza." – Erik Yeo.



(U góry) Kolorowe oświetlenie. (Powyżej) Nowe, modułowe budowle będą Ci teraz służyły na bardzo różne sposoby.

z miotaczami płomieni, a na pewno uzyskasz choćby mdłe pojęcie o nowych możliwościach, jakie dają Ci te jednostki.

O wszystkie pojazdy będziesz musiał bardzo mocno dbać, ponieważ wraz z upływem czasu i kolejnymi stoczonymi bitwami będą one zdobywały punkty doświadczenia, dzięki którym uzyskają grubszy pancerz, większy zasięg, efektywność itp. Jest to rozwiązanie, które w *Battle Isle* spisywało się wprost wyśmienicie – produkowane jednostki były praktycznie identyczne, jednak po osiągnięciu dużego stażu bitewnego pozyskiwały cechy, które umiejętnie wykorzystane mogły przesądzić niejednokrotnie o wyniku całej potyczki. Proces reperowania jednostki w celu regeneracji jej walorów bojowych w połączeniu z całkowicie nową i efektywną sztuczną inteligencją (np. piechota widząc nadjeżdżające czołgi zamiast siedzieć na tyłku z rozdziawioną gębą i wielkimi oczami, będzie szybko rozpraszała się) powinien wywołać w graczu chęć identyfikowania się z nią, a dzięki potrzebie wykonywania przemyślanych posunięć powinien on odczuwać wielką satysfakcję z przeprowadzanej rozgrywki.

Projektanci jednostek występujących w *Tiberian Sun* włożyli sporo pracy w nadanie im oryginalnego charakteru przez zaawansowane modelowanie voxeli, w efekcie czego składają się one z dość skomplikowanych kształtów i dużej liczby detali. Wieżyczki są w pełni obracalne, pojazdy podskakują jeżdżąc po nierównym terenie, a ponieważ do tworzenia jednostek użyto voxeli, a nie wieloboków można było im nadać wymyślne kształty (np. gładkie, zakrzywione płaszczyzny) bez większej utraty prędkości gry. Po dodaniu do tego 16-bitowego, kolorowego oświetlenia oraz pełnego lightsourcingu o *Tiberian Sun* można powiedzieć tylko jedno – ta gra powali konkurencję na kolana!

Ku naszemu zdziwieniu w *TS* nie znaleźliśmy statków! „Obserwując rozgrywki w *Red Alert* stwierdziliśmy, że statki najczęściej wykorzystywano całkowicie niezależnie od reszty jednostek, co prowadziło do niewłaściwego podziału mapy. Było to szczególnie widoczne w trybie multi-player" usprawiedliwia się Yeo. Zamiast owych nieszczęsnych statków w *Tiberian Sun* znajdą się wodoloty, które mogą przemieszczać się po wodzie oraz atakować zarówno z morza, jak i lądu. Naszym zdaniem jest to dość odważna decyzja, która może doprowadzić do tego, że dość często będziesz musiał uciekać się do niezbyt ciekawego organizowania ochrony bazy, która praktycznie cały czas może być nękana nagłymi atakami wodolotów. Być może jednak tak się nie stanie, gdyż Westwood wprowadził do gry zabójcze jednostki, którym przypisał rolę strażników. Cóż, na dzień dzisiejszy możemy tylko domniemywać i czekać na pełną wersję tej gry.

Wiadomo bowiem, że firma, która właściwie zbudowała ten gatunek gier, nie podejmuje pochopnie tak ważnych decyzji.

Granie w samotności

Ogromne doświadczenie Westwoodu w dziedzinie gier strategicznych pozwoliło im na opracowywanie niezwykle spójnych i bardzo ekscytujących map dla trybu single-player. Wątek ten będzie kontynuowany w *Tiberian Sun*. „Naszą filozofią jest budowanie bardzo przemyślanych map, które w pełni oddadzą uczucie przestrzeni, eksploracji nowych terenów oraz dramatyzmu" mówi Yeo. „Każda z map zawiera jakieś szczególnie ekscytujące dla gracza zadania do wykonania oraz tzw. przełomowe momenty, dzięki którym fabuła może się toczyć dalej. Obecnie, oprócz mnie, nad mapami do *Tiberian Sun* pracuje kilka osób, które stworzyły *C&C*, *Red Alert* oraz dodatki do owych gier. Gracze powinni być zadowoleni z nowych, dodanych przez nas elementów". Krótko mówiąc mamy nadzieję zobaczyć nie nazwaną jeszcze mapę, w której „twarda samica, która chce skopać wszystkim tyłki" siejąc zniszczenie i pożogę na całej mapie wchodzi w konflikt z graczem. Wspaniały kawałek stuffu!

Aby uczynić każdą misję znacznie ciekawszą i bardziej elastyczną, Yeo i Sperry postanowili otworzyć przed graczem możliwość upgradowania przeróżnych konstrukcji. Oczywiście nie jest to nic nowego w grach strategicznych – można powiedzieć, iż jest to standard jednak najczęściej będący pokazem braku umiejętności programistów. Przykładowo, zamiast stawiać trzy oddzielne budynki w celu zwiększenia zasięgu radaru, w *Tiberian Sun*, znajdziesz tylko jeden, początkowo bardzo prosty, później rozbudowywany w pożądanym przez Ciebie momencie, za pomocą różnych modułów mających specyficzne cechy. System rozbudowy obiektu opierający się na upgradzie modułowym pozwoli Ci np. zwiększyć zasięg radaru lub usprawnić łączność ze żniwiarkami.

Inną bardzo przydatną innowacją jest wyeliminowanie efektu, który wcześniej gracz uzyskiwał przez stawianie kilku np. fabryk wojskowych, w różnych częściach mapy. Teraz do naszej dyspozycji znajdzie się dużo więcej udogodnień, dzięki którym wyeliminowany zostanie motyw czasochłonnego wędrowania przez mapy *TS* (które są mniej więcej dwukrotnie większe od tych z *Red Alert*), polegający najczęściej na sprowadzaniu pojedynczych jednostek w określone miejsce na mapie i późniejszym formowaniu z nich wielkich armii. Naszym zdaniem to posunięcie nie było potrzebne, biorąc pod uwagę szybkość działania engine, jednak, jak twierdzi Westwood, w praktyce zadziała to doskonale. Niezależnie od rezultatu jednego możemy być pewni – wyeliminuje to najczęściej utykające gdzieś w polu, przejazdy zagonów czołgów.

Zakończenie bajeczki

Jednym z najłatwiejszych do przeniesienia na papier, a najtrudniejszych do zrealizowania w praktyce aspektów gry jest wielowątkowość fabuły. Na szczęście jednak Westwood, firma mająca chyba największe możliwości w całej branży pecetowego rynku gier stworzyła ewoluujący, dynamiczny system kampanii, w którym Twoje sukcesy i wybory mają ścisły związek z tym co będzie się działo w następnej misji.

Zostało to osiągnięte przez uczynienie Twojej postaci centralnym punktem renderowanych i wykonanych w technice FMV filmików prezentujących wątek fabularny gry. Przykładowo, jeśli podczas jakieś misji uda Ci się dokonać znacznych postępów w walce z GDI, wojna przestanie już być lokalnym konfliktem i przekształci się w prawdziwe wirtualne pole bitewne. Po ukończeniu takiej misji EVA poinformuje Cię o Twoich osiągnięciach podczas bitwy – jeśli odniesiesz sukces, będziesz miał dostęp do kilku (nie jednej) nowych misji. Tryb single-player wydaje się być bardzo ważnym elementem dla Westwoodu – jeśli wszystko pójdzie po ich myśli *Tiberian Sun* będzie krokiem milowym w dziedzinie gier zwanych RTS-ami.

Nie ma wątpliwości, że Westwood jest firmą, która działa całkowicie niekonwencjonalnie. Jako jedni z niewielu mogą powiedzieć z dumą o sobie, że nie kopiują, nie wykupują, nie wypożyczają lub nie kradną swoich rozwiązań od konkurencji. Dla wielu ludzi ich pomysły są najbardziej nowatorskimi i wartościowymi w całej branży. Niebawem słowa te znajdą swoje potwierdzenie w *Command & Conquer 2: Tiberian Sun.*

Brett Sperry o... trybie multi-player w TS

Bardzo zależy nam [redacted] tym, aby tryb multi-player [redacted] *TS* był całkowicie zgodny z Westwood Online – począwszy od interface'u, a skończywszy na połączeniach. Wszystko [redacted] osiągniemy [redacted] pomocą jednej aplik acji (plik wykonywalny *Tiberian Sun*). [redacted] trybie [redacted] wielu graczy dodaliśmy [redacted] bardzo ciekawych rozwiązań, takich jak autoranking najlepszych graczy (Twoje dokonania mogą Cię doprowadzić do uzyskania tytułu Najwyższego Generała umieszczonego [redacted] Fame Tiberian Sun) [redacted] obsługę Battle Clans.

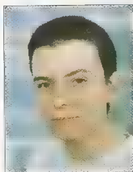
[redacted] grze znajdą się różne sposoby rozgrywania bitwy na kilku zawodników, [redacted] m.in. granie solo przeciwko siedmiu komputerowym przeciwnikom [redacted] trybie „potyczka", [redacted] ośmiu ludzi przez [redacted] lub spotkanie „twarzą [redacted] twarz" przez null lub serial modem.

Jak [redacted] razie multi-player [redacted] *Tiberian Sun* funkcjonuje, ale jest przy nim jeszcze sporo rzeczy do zrobienia. Erik Yeo wyjaśnia to [redacted] bardziej przystępny sposób: „Nie mogę Ci powiedzieć ile spędziłem [redacted] przy „testowaniu" *TS* [redacted] multi-player, bo mógłbym mieć przez to poważne kłopoty..."



Śmierć przygodówek?

Piotr „Piotres" Stasiak



Mówi się ostatnio powszechnie o tym, że gry adventure nie potrafią przystosować się do zmian na rynku i jako gatunek odchodzą powoli w zapomnienie. Tymczasem tylko nieliczni zauważyli, że przygodówki przegrupowują siły, ewoluują, aby przystąpić do kontrnatarcia. Kto wie, czy nie jesteśmy świadkami początków ich „odrodzenia"?

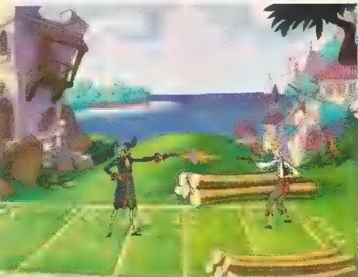
Gatunek gier adventure zawsze był nieco „lepszy" od głupawych strzelanin i zręcznościówek. I to nie dlatego, że wymagał gimnastyki umysłu przy zagadkach logicznych, bo z tymi (i ich logicznością) bywało czasem różnie. Przygodówki wyróżniały się, gdyż najczęściej miały jakąś historię do opowiedzenia, pewną wizję świata, którą chciały nas natchnąć. Dlatego też w dobre gry tego typu grało się tak, jak czyta się dobrą książkę – z zapartym tchem, zapominając o bożym świecie i nie przestając, dopóki na ekran nie wyjadą ostatnie linijki napisów końcowych. Jakieś półtora roku temu zaczęto jednak mówić o poważnym kryzysie, do którego doprowadziła m.in. nadeksploatacja wstawek filmowych. Nagle po prostu okazało się, że ludzie wolą wydać swe pieniądze na porządnego RTS-a czy strzelaninę FPP. I stan ten trwa do dziś. Jednak gry wydawane ostatnio dają nadzieję na zmiany. Pojawiło się kilka ciekawych trendów, co niewątpliwie wyjdzie grom adventure na korzyść.

Pierwszym jest coraz wyraźniejsze rozdzielenie tradycyjnych przygodówek i tych „mystowatych". Warto chyba przy okazji zdefiniować pojęcie „mystowate", gdyż stało się ostatnio dość modne. Wywodzi się oczywiście od nazwy gry przygotowanej przez Cyan, która wydana jako jedna z pierwszych gier kompaktowych w 1993 roku rozeszła się w milionowych nakładach. Przygodówki tego rodzaju pokazują nam świat z perspektywy pierwszej osoby, najczęściej w formie statycznych, ślicznie wyrenderowanych obrazków (np. *Riven*), a ostatnio coraz częściej w grafice 3D (*Reah*), czyli dając możliwość „kręcenia głową". Jednak najlepszym ich wyznacznikiem jest „fantastyczność" świata przedstawionego, w którym mało rozmawiamy, a za to dużo czytamy, najczęściej odręcznie przygotowanych notatek, ksiąg magicznych itp. I to z nich najczęściej poznajemy fabułę. Zagadki też są nieco nieziemskie, bo dziwne maszynerie i symbole są na porządku dziennym, a zbieranie i używanie przedmiotów często jest nawet bardzo ograniczone. Oczywiście równoległym torem idą też te „tradycyjne" przygodówki, gdzie zbieramy przedmioty, kombinujemy i konwersujemy (tu ostatnio powrót klasyka, czyli *Monkey 3* i znakomity polski *Książę i Tchórz*).

Chciałbym też wspomnieć o dwóch innych tytułach, które moim zdaniem ze wszech miar zasługują na uwagę. Pierwszy to wydany przez Westwood *Blade Runner*. Udało się w nim nareszcie wprowadzić do świata przygodówek coś, co jeszcze kilka lat temu było tylko marzeniem – dużą nielinearność rozgrywki. Wcielając się w łowcę androidów McCoy'a i rozpoczynając nową grę, za każdym razem zastajemy nieco inną sytuację. Oczywiście pewne kluczowe momenty są stałe, ale np. różne postacie należą do grupy androidów. Także nasz bohater może mieć różny do nich stosunek, a dzięki wprowadzeniu generatora losowości niektórych zdarzeń, kilkanaście ścieżek prowadzi w końcu do różnych zakończeń (podobno 13, ja ukończyłem BR wielokrotnie, ale widziałem „tylko" 6). To dlatego zaprzyjaźnione pismo Gry Komputerowe i Kapituła, której zresztą miałem zaszczyt przewodniczyć, wybrały właśnie produkt Westwood na „Przygodówkę Roku 1997", co oburzyło czytelników-wielbicieli *Curse of Monkey Island*. Niestety, ale najnowsza *Małpia Wyspa*, mimo perfekcyjnego wykonania, nie ma w sobie nic nowatorskiego, czyli w sumie w świecie pędzącym wciąż do przodu – stanowi krok do tyłu. Drugą ważną grą jest oczywiście *Black Dahlia*, mój osobisty faworyt, ośmiokompaktowy kolos, który spędza ostatnio sen z powiek wielu maniakom. Ta gra to właściwie temat na oddzielny artykuł, napiszę więc tylko, że, *Black Dahlia* wyprzedziła swą epokę sposobem narracji, dorosłością i konstrukcją scenariusza, atmosferą, a także samą długością. Jest to po prostu pozycja obowiązkowa dla wszystkich koneserów. Dziwi mnie dlatego niezmiernie dość niska nota, jaką wystawili jej nasi brytyjscy koledzy... Ale cóż – chyba kwestia gustu.



Wydawane ostatnio przygodówki przynoszą ze sobą nowe trendy, tak iż w zatęchłych wnętrzach naszych komputerów pojawił się podmuch świeżego powietrza, dając nadzieję na renesans tego gatunku.



Kilka wspomnianych dziś tytułów pokazuje, że przygodówki cały czas się zmieniają i gonią stracony czas. Ale o tym, czy gry adventure odzyskają silną pozycję, zadecydujecie już portfelami Wy sami... Na pewno więc najbliższe miesiące mogą rozstrzygnąć o przygodówkowym „być albo nie być".

piotres@cgs.com.pl









Wszędzie, dookoła...



Romuald „Jagd 52" Wawrzyniak

.... czyha pokusa goła, chciałoby się dośpiewać za Kubą Sienkiewiczem z „Elektrycznych Gitar". A dlaczego? Wystarczy spojrzeć na dokonane niedawno przez pewnych właścicieli usług internetowych podsumowania. Na 20 haseł najczęściej używanym było słowo... nie, nie radio Maryja... SEX!

W pozostałych wypadkach stwierdzono istnienie jeszcze siedmiu innych, bezpośrednio związanych z „tematem". Dodajmy, że statystyka ta obejmuje tylko i wyłącznie POLSKICH klientów. Dlaczego to ważne? Ano właśnie...

Według oficjalnych statystyk ponad 90 (są takie oszołomy, które swoją statystyką przypominają PeeRLowskie dane o obecności wyborczej – 98-99%) naszych rodaków jest katolikami. Mniejsza o szczegóły. Mam małe pytanie... Czy to oznacza, że na sieci siedzi tylko owe niesławne 5-8%, a pozostali skwapliwie ściskają książeczki do nabożeństwa? A może to po prostu „szatańska sprawka" (z „niewielkim" udziałem TP SA)? Nie, Panowie, to realia! I to w dobie obecnej rządzącej koalicji (kto śmiał... iść do wyborów?). Zapachniało skandalem. A prawda jest zupełnie prozaiczna. Zna ją każdy, kto kiedykolwiek przejrzał nawet najmniejszą broszurkę o gospodarce rynkowej. Popyt i podaż. Dwa magiczne słowa. Nic innego. Nikt nie będzie sprzedawał towaru, którego nikt nie chce. Proste? A co na to liczby. Odejdźmy od komputerów na momencik. Według badań Pentoru (na rok 1997), aż 40% Polaków przyznaje się do lektury „świerszczyka" przynajmniej raz w miesiącu. Raz do roku sięga po nią ponad 30% ankietowanych. A tylko 7% (słownie: siedem procent) naszych rodaków (czyt. rodziców i kolegów) twierdzi, że pornografia w naszym kraju jest wulgarna. Vox populi, vox Dei? A skąd! Z dniem 1 września tego roku wejdzie w życie nowy kodeks karny. I na dystrybutorów i klientów przydrożnych kiosków ruszy cała ława Policji (opłacanej zresztą za nasze pieniądze). Wiadomo, łatwiej złapać studenta przy kiosku niż jego potencjalnego zabójcę. W nowym kodeksie znajdzie się sporo miejsca dla producentów papierowej pornografii. A co z Internetem? Spoko, przecież najpierw należy politykowi pokazać co to jest i dać dwie kadencję na zrozumienie. Nie iroznizuję by dokuczyć „gadającym głowom", oni już dość mają problemów z naszymi lekarzami czy kolejarzami. Po prostu twierdzę, że jeśli Niemcy nie dali sobie rady z tym problemem to nasi domorośli „specyjaliści" też sobie nie poradzą. Ba, oni nawet nie przewidują, by poważnie wziąć się za problem Sieci. A emerytki pikietujące przed kioskami nic nie zmienią. Wystarczy popatrzeć na wyniki akcji przeprowadzonej we wschodnich województwach naszego kraju (viva Białystok!). Trzy grupy (Stowarzyszenie Rodzin Katolickich, Polska Federacja Ruchów Obrony Życia i Narodowe Odrodzenie Polski) „uderzyły" na dystrybutorów prasy i nie tylko na nich. Efekt. Do tej pory „świerszczyki" leżały na półkach i tylko kurz o nich pamiętał. Po całej akcji, ze świecą by szukać tam czegoś „gołego". Podpowiadam, to nie efektywność tych grup wymiotła pornografię. Tylko rynek. Popyt i podaż. Przypomina to sławne scenki sprzed kin w czasie projekcji filmu „Ksiądz". Gdybym był jednym z dystrybutorów tego filmu w naszym kraju, przesłałbym podziękowania na ręce sekretarza Episkopatu, równie efektywnej kampanii reklamowej ten kraj nie widział od czasów osławionego „3xTAK". I tutaj leży problem. Każdy chce koniecznie uzdrowić ten naród, tylko że on się wzdryga patrząc nie na specjalistę, lecz konowała, który się za to bierze. Nasz światek komputerowy przesycony jest golizną. Jasne jest, że gdyby nawet udało się zamknąć wszystkie drukarnie i redakcje zajmujące się „golizną", to „chłopcy-internetowcy" dostarczą odpowiednią ilość stuffu. Za odpowiednią cenę. Nie wiem jak Wy, ale ja wreszcie widzę, że doganiamy USA. Oni też mieli prohibicję. Przez chwilę. Mafię mają do teraz. Nie mam zamiaru do nikogo apelować (zbyt dobrze znam historię tego nieszczęsnego kraju), nikogo o nic prosić. Najlepiej by było gdyby ktoś wreszcie zacytował z Biblii sławne słowa głoszące, iż „Bóg dał człowiekowi rozum i wolną wolę". A chyba niektórzy o tym zapominają, stojąc po obu stronach seksualnej barykady.

JAGD 52



Battlezone



[illegible] *Battlezone* jest bardzo [illegible] z takimi [illegible] na – [illegible] spod [illegible]

Wskazówka wizualna

***Battlezone* nie wygląda najgorzej bez podkręcania grafiki za pomocą karty 3D, ale wszelkie porównania między tymi dwoma trybami i tak w końcu wyglądają jak jeszcze jedna reklama 3Dfx/Power VR. A więc tylko dla informacji – powyżej mamy widok przed użyciem karty 3D, a poniżej, po jej użyciu.**



Ta gra ma w sobie coś z *Quake'a* i *Red Alert*. Czy jest więc dobra? Hm, tak.

Kiedy wszystkie nieszczęścia nowoczesnego świata – mleko w kartonowych pojemnikach, reklamy podpasek, rajstopy dla mężczyzn – grożą Ci popadnięciem w totalną depresję, to możesz zrobić znacznie gorsze rzeczy niż poszukanie ucieczki od świata zewnętrznego i wciśnięcie się w tę pociągającą bańkę antyrzeczywistości, jaką jest *Battlezone.* To pierwsza z nowej fali strategicznych gier akcji (pomijając *Uprising,* która wkrótce ma trafić do sprzedaży), która powinna nas bardzo uszczęśliwić – o ile *Battlezone* może być tu jakimkolwiek wskaźnikiem.

Activision zdecydowanie zasługuje na wielką nagrodę za ożenienie akcji w stylu *Quake,* ze strategią inspirowaną przez *C&C* i stworzenie gry tak samowystarczalnej i absorbującej, że kiedy wpadnie się w jej szpony, to wszystko inne wydaje się nieistotne. Nawet najnowsza wersja Pampersów Ultra.

Każdy lubi trochę akcji, w tej lub innej formie, a *Battlezone* ochoczo zaspokaja te pierwotne instynkty. Już od startu jest przystępna i podniecająca, jak wszystkie najbardziej zmysłowe znajomości. Misje treningowe nie są tym, na co zwykle zwracam uwagę Czytelników, ale już tylko one są bardziej rozrywkowe niż większość gier, w jakie grałem w tym miesiącu. Od razu pędzisz swym czołgiem przez księżycowe krajobrazy z całą, wynikającą z nieważkości, żwawością rozbrykanej kózki. Entuzjaści symulatorów pewnie zaczną kręcić nosami, że gra nie oddaje wiernie każdej piędzi powierzchni księżycowego Morza Spokoju, ale kluczem do fizyki i terenu w *Battlezone* jest zabawa. Twój czołg śmiga nad grzbietami pagórków jak piłeczka golfowa, w locie zawracasz o 180 stopni i włączasz dysze korekcyjne, aby jeszcze bardziej zdezorientować przeciwnika swym wypadem. A jeśli jeszcze na chwilę

Czerwone gwiazdy na tym pojeździe [illegible] go jako [illegible].

włączysz dyszę napędową, to kierunek Twego ruchu zmieni się jeszcze gwałtowniej, jeszcze bardziej dezorientująco dla ewentualnego obserwatora.

Kaskaderskie wyczyny czołgu wzmacnia dodatkowo cała gama efektów, które tworzą jeszcze bardziej podniosły nastrój niż cała orkiestra szkockich dudziarzy. Gdy dysze korekcyjne dają czadu, to silniki skowyczą, krajobraz widowiskowo faluje – nie ma tu żadnych trójkątów porozrzucanych po płaszczyznach – a kiedy przez radio odezwie się Ziemskie Dowództwo, to ich komunikaty kończą się tym krótkim piśnięciem, jakiego zawsze używa NASA dla potwierdzenia, że ich astronauci są na Księżycu, a nie gdzieś tu na dole, w którymś ze studiów filmowych Hollywood. Najlepszy ze wszystkiego jest dalmierz. Wykrywasz jakiś sygnał radarowy za wydmą, ale nie jesteś w stanie go zidentyfikować. Gdy się do niego zbliżasz, dalmierz gwałtownie zaczyna zmniejszać liczbę metrów pozostałą do zderzenia. Nie wiesz z czym masz do czynienia, ale jest to o 200 metrów i zbliża się, 100 metrów i zbliża się – doskonałe urządzenie do tworzenia napięcia.

> *„Pod jej wpływem wszystko inne wydaje się nieistotne."*

Dynamika walki jest mniejsza niż w *Quake*. Akcja jest niewątpliwie wolniejsza, a przemoc mniej instynktowna. Ale potrafi korzystać z okazjonalnych przebłysków Sztucznej Inteligencji. Często, gdy formacja czołgów zbliża się do Twojej bazy, to pierwszy, z którym nawiążesz walkę, nagle zmieni kierunek ruchu, odciągając Twą uwagę od głównego natarcia. Kiedy jak pies gończy pogonisz za swą ofiarą, to pozostałe dokopią Twojej bazie, a to wymaga byś latał z nieco większą niż zwykle rozwagą. Ale oczywiście wskaźnik podniecenia nie jest przez to mniejszy, gdyż połowa sukcesu w *Battlezone* zależy od Twych talentów strategicznych. Każda [illegible] misji to walki [illegible] wrogimi czołgami, połączone z rozpaczliwymi zma-



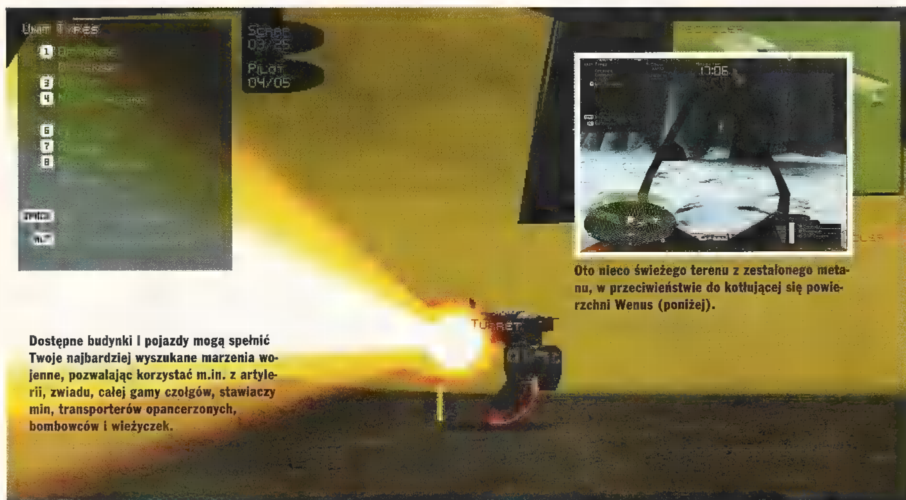


Tylko dla zuchwałych

Cały ubaw w *Battlezone* wynika głównie [illegible] ekscytujących i innowacyjnych misji. [illegible] przykład, dziś [illegible] odkryłem na Marsie trochę reliktów Obcych, tylko [illegible] to, by [illegible] je ukradły cuchnące komuchy. Ścigając ich przez wzgórza Olympus, zyskałem okazję rozwalenia żywotnej instalacji w bazie tych buraków.

Najpierw musiałem się spotkać [illegible] swymi głównymi s[illegible] uderzeniowymi, po drodze usuwając kilk[illegible] stalinowskich oprawców, zanim zbliżyłem się do ich dziadowskiej placówki. Pomysł frontalnego ataku musiałem odrzucić jako samobójczy, a [illegible] oznaczało, że do rozgrywki między mną [illegible] tą marksistowską bandą musiałem zaangażować swój umysł. Jedyną alternatywą było popędzić mym czołgiem na wulkaniczny szczyt, górujący nad obozowis[illegible] Czerwonych I próbować wykatapultować się [illegible] samą paszczę wroga.

Wiem, to szaleństwo, ale opłaciło się, gdy wylądowałem pośrodku bazy. [illegible] tego miejsca posuwałem się skrycie od osłony do osłony, próbując być niewidocznym, póki nie dotar[illegible] [illegible] rzędu zaparkowanych czołgów. Uruchomiwszy jeden [illegible] nich, udawałem socjalistę, póki nie znalazłem się [illegible] zasięgu strzału. Uruchomiwszy równocześnie całe uzbrojenie, zaśmiałem się ironicznie [illegible] sowieckiej machiny wojennej, która pożera samą siebie, [illegible] następnie ponownie katapultowałem się ponad [illegible] – [illegible] innego czołgu, który sobie wcześniej przygotowałem. [illegible] to jeszcze nie koniec. Zmęczony, [illegible] szczęśliwy, otrzymałem [illegible] rozkazy ustawienia nowej bazy i przygotowania się [illegible] dalszego wycinania czerwonego raka...



Oto nieco świeżego terenu z zestalonego metanu, w przeciwieństwie do kotłującej się powierzchni Wenus (poniżej).

Dostępne budynki i pojazdy mogą spełnić Twoje najbardziej wyszukane marzenia wojenne, pozwalając korzystać m.in. z artylerii, zwiadu, całej gamy czołgów, stawiaczy min, transporterów opancerzonych, bombowców i wieżyczek.

GUZICZKI

HUD *Battlezone* jest sukcesem projektantów. Nastawiony [illegible] Twoją wygodę i prostszy niż jojo, daje [illegible] Twe ręce [illegible] i kłuje [illegible] oczy większość innych projektantów.

1 **Jest tu najlepszy radar [illegible] czasów *Elite*. Dane topograficzne pozwalają planować skryte ataki przez doliny, a uporządkowane notki umożliwiają błyskawiczne wybranie kluczowych jednostek.**

2 **Gdy już oswoisz się [illegible] rozgałęzionym systemem dowodzenia, to będziesz mógł szybko przerzucać się między swymi jednostkami i [illegible] locie wydawać im rozkazy. Fajne, nie? Tylko dlaczego jeszcze nie zaprojektowali go [illegible] sterowanie [illegible] pomocą myśli?**

3 **Uzbrojenie należy do najbardziej pomysłowych, jakie kiedykolwiek widziałem. [illegible] co więcej, można [illegible] biegu przekonfigurować działka swego pojazdu i połączyć je na strzelanie potężnymi salwami.**

4 **Za pośrednictwem podrzucanych kamer możesz szpiegować wrogów, zrzucając sprzęt podglądający w kluczowe miejsca i namierzając ich bazy przez okienko wziernika. Piękne.**



ganiami z budową bazy, zarządzaniem zasobami i manewrowaniem własnymi formacjami bojowymi, a wszystko to trzeba wykonywać niemal równocześnie.

I zdumiewające jest, że to wszystko ze sobą wspaniale współgra, gdyż część bojowa i strategiczna zostały ze sobą scalone gładko i inteligentnie. Z zacisza swego czołgu dowodzącego (możesz pilotować dowolny z 12 różnych pojazdów) dyrygujesz obroną, atakami i budową, za pomocą istnego Księcia wśród interfejsów. Nie chcę tu zanudzać szczegółami, ale kiedy ktoś już się z nim zaznajomi, to tylko kilka naciśnięć klawiszy dzieli go od wzmocnienia swych skrzydeł czołgami rakietowymi, wydania polecenia przetwórni, aby wybudowała więcej zbieraczek surowców oraz szybkiego rzutu oka na wroga, za pośrednictwem kamer szpiegowskich. Projektanci *Battlezone* złożyli w ręce graczy absolutne panowanie nad tym czy zwyciężą, czy poniosą klęskę. Bardzo rzadko ma się tu uczucie typu „chciałbym móc to zrobić". Od nawigacji, po przezbrajanie i naprawianie pojazdów na polu walki, *Battlezone* to wojna pełną gębą – bez przynudzania, za to dysponująca zabawną, komiksową fabułą. Czasami bardziej zakręconą niż życie.

Wyraźnie widać, że podczas gdy Armstrong i Aldrin, dla zamydlenia oczu publiczności, wykonywali na Księżycu swój „Wielki Skok Ludzkości", to Ruscy i Amerykanie walczyli w całym Układzie Słonecznym o cudowny materiał Obcych. I dlatego zabierasz swe gwiezdne czołgi na Księżyc, Marsa, Wenus, Tytana i kilka innych skał, aby powstrzymać czerwoną zarazę albo zgnieść te imperialistyczne świnie.

Efektem są dwie kampanie, które tylko przypieczętowują to, że *Battlezone* jest skazana na bycie wspaniałą grą. Każda z misji aż skwierczy od dobrze wymierzonych zwro-

Nieco ryzykowne [redacted] zasłon dymnych są ledwie zauważalne, gdy znajdujesz się pod ich osłoną.

„Czołg śmiga nad grzbietami pagórków jak piłeczka golfowa."

tów i pułapek fabularnych, które stale przerzucają akcenty między strategią i akcją, co zmusza gracza do dostosowania się do gwałtownie zmieniających się warunków. (Patrz „Tylko dla zuchwałych"). Większość gier rozgrywa się przewagą liczebną, ale w *Battlezone* w jednej chwili możesz budować bazę, a już w następnej możesz być zmuszony do ewakuowania jej w pośpiechu. W jednej z misji masz porwać radziecki pojazd, a następnie podążać jego zwykłą trasą patrolową, aby odsunąć podejrzenia i móc dostać się do bazy Brudnego Iwana, gdzie rozpętujesz prawdziwe piekło wojny.



Tego typu pomysły przetaczają się przez całą *Battlezone* i przyciągają Twą uwagę jak najście tajnej policji na mieszkanie zniedołężniałej babci. Jest to gra, która ze strzępów różnych gatunków tworzy takie cuda, jak wydanie formacji swych czołgów rozkazu osaczenia uszkodzonego czołgu Trockiego, zanim podejdziesz sam i osobiście go wykończysz. Jak prawdziwy czekista, choć rodem z demokratycznej Ameryki.

MARK DONALD



Cudowna lufa

Specjalna uwaga należy się tu cudownie zrobionemu karabinkowi snajperskiemu. Kiedy Twój czołg zostaje rozwalony pod Twym tyłkiem, to dalsze kuśtykanie [redacted] piechotę powinno być [redacted] ostatnim miejscu Twej listy pomysłów.

Łatwiej jest przywołać jeden [redacted] swych pojazdów. Siądź spokojnie, [redacted] on Cię zabierze – zakładając, że po drodze nie zostanie zaczepiony przez wroga, co oczywiście może się zdarzyć. Najlepiej jest udać się [redacted] łowy [redacted] wroga. Patrząc wzdłuż lufy swego karabinu, przełączasz się [redacted] jego wizjer wideo (pokazujący ruchomy ob[redacted] celu, podobnie jak [redacted] *Terminator: Futu[redacted] Shock*). Potem, prowadząc cel, możesz wybić dużą dziurę w głowie pilota, pozostawiając nietknięty pojazd do swej dyspozycji. Czyż nie jest to wspaniałe!

Wydawca	Activision	Rekomendowane	Pentium 166, 32 MB RAM, karta 3D
Producent	Activision	Akcelerator graficzny	Wszystkie ważniejsze
Dystrybucja	LEM	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Już jest / 159,00 zł	Tryb Multi-Player	Internet, IPX, modem
Minimalne Wymagania	P 120, 16 MB RAM, x2 CD-ROM, Win 95	Strona WWW	http://www.activision.com

PC GAMER OCENA

Cudowna mieszanka wszystkich dobrych rzeczy: akcji, strategii, oryginalności i komuchów.

93%

Deathtrap Dungeon

Kiedy oczekiwanie na tę gierkę zaczynało już być męczące gruchnęła wiadomość, że właśnie się ukazała. Nareszcie!!!



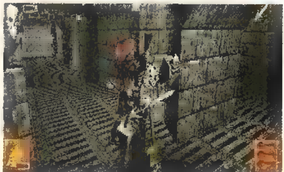
Po wykorzystaniu akceleratora, grafika nabiera całkowicie nawego wymiaru. A ponadto śmiga jak zajączek nawet na Pentium 100!



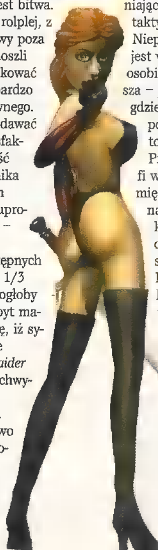
Pewnie nurtuje Was teraz podstawowe pytanie: jaka jest ta gra? Czy spełnia pokładane w niej oczekiwania? Czy warto było na nią czekać tyle czasu? Właśnie wraz z Jagdem zastanawiamy się na tym, co napisać w tym miejscu, aby podkręcić klimat napięcia i oczekiwania... A co tam – odpowiemy Wam od razu! Ta giera jest po prostu świetna! Zacznijmy jednak od początku.

Na wstępie należy stwierdzić, że *Deathtrap Dungeon* z całą pewnością nie jest grą role-playing. Fabułę osadzono w klimatach fantasy, jednak swoją ideą przypomina bardziej *Tomb Raidera* niż np. *Daggerfalla*. Myślę jednak (teraz przechodzimy w tryb single – o *DD* będzie mówił Suicide :–), że ludzie lubiący fantasy na pewno zainteresują się *Deathtrap Dungeonem*. Dlaczego? To proste – wszelkie motywy stosowane w *DD* zaczerpnięto wprost z książki o tym samym tytule napisanej przez Iana Livingstone'a, czyli założyciela Games Workshop oraz autora serii *Fighting Fantasy* – postaci kultowej dla każdego szanującego się miłośnika fantasy. *Deathtrap Dungeon* to właśnie jeden (konkretnie czwarty) z tytułów wchodzących w skład tej wspaniałej epopei...



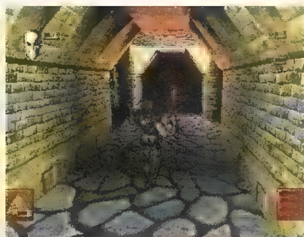


Punktem centralnym *DD* jest bitwa. Można by powiedzieć, iż jest to rolplej, z którego wycięto wszystkie motywy poza bitwą. Autorzy opisywanej gry doszli do wniosku, że nie będą komplikować graczom życia przez tworzenie bardzo skomplikowanego systemu bitewnego. Produkcja ta w założeniu miała dawać graczom przede wszystkim satysfakcję z rozgrywki, której grywalność nakręcałaby bardzo duża dynamika toczonych pojedynków. Efekt ten osiągnięto przez wprowadzenie uproszczonego interface'u bitewnego – składają się na niego zaledwie... cztery podstawowe chwyty (dostępnych jest ok. 15, z czego mniej więcej 1/3 używana jest podczas bitwy)! Mogłoby się wydawać, że jest to trochę zbyt mało, jednak w praktyce okazuje się, iż system bitewny działa wyśmienicie (prawdę powiedziawszy *Tomb Raider* również nie grzeszy dużą liczbą chwytów głównej bohaterki), właśnie dzięki temu, że jest uproszczony. W końcu po co gracz ma nerwowo macać po klawiaturze, albo wykonywać dziwne ruchy joyem, aby dokonać eksterminacji kilku fajfusów? Jeśli jesteśmy już przy bitwie, warto wspomnieć co nieco o naszych wrogach. Właśnie w tym momencie *Deathtrap Dungeon* pokazuje pazury. To już znacznie więcej niż stary, dobry *Tomb Raider*. Nasi wrogowie poza tym, że są mocno zróżnicowani wizualnie (55 różnych typów spod ciemnej gwiazdy) znacznie różnią się od siebie zachowaniem. Niektórzy atakują grupami (kobietki z irokezami), zmieniając dość sprytnie w zależności od sytuacji taktykę, inni chcą uziemić nas w pojedynkę. Niepodważalną zaletą *Deathtrap Dungeon* jest właśnie owa różnorodność zachowań. Mi osobiście najbardziej spodobał się atak truposza – początkowo gościu stoi sobie spokojnie gdzieś za rogiem. W momencie gdy do niego podejdziesz zaczyna Cię atakować, ale za to jak! To prawdziwy rajd psychopaty! Przykładowo, podczas bójki szkielet potrafi wyjechać postaci sterowanej przez Ciebie między nogi (ouch!)... Czasami odbiega od naszego konucha (to zgrubienie od słowa konus, a nie przekręcony podtekst polityczny ;–) po to, by wziąć rozpęd i poczęstować go w żołądek... z tzw. bańki. Uch! Mówię Wam totalny odlot!



Przy opisywaniu bitwy, czyli clou tej giery warto wspomnieć o narzędziach eksterminacji, w jakie wyposażono nas na „nowej drodze życia". A jest tego sporo: poza klasyczną bronią białą (podzieloną na trzy podtypy – broń krótką, bojową oraz dalekiego zasięgu) dostępne są również czary. Przykładowo, oprócz standardowych mieczy (występujących chyba we wszystkich możliwych odmia-







Projekt oraz wykonanie poziomów [redacted] *Deathtrap Dungeon* robi [redacted] wrażenie...

nach) naszych wrogów będziemy mogli zamęczać czymś w rodzaju średniowiecznej wyrzutni rakiet, przypominającej wyglądem klasycznego rumcajsowego garłacza.

Oddzielna kwestia to grafika. W *Deathtrap Dungeon* jest ona wyśmienita. Bez zastosowania dopałki (można wtedy odpalić wszystkie standardowe tryby od 320 x 256 po 1024 x 768) grafika jest bardzo ładna. Efekt ten osiągnięto dzięki dużej różnorodności tekstur, którymi obłożono obiekty oraz sporym bogactwie architektonicznym – rzadko bijemy się w klasycznych lochach, dzięki czemu w całej grze panuje wspaniały mroczny i niesamowity klimacik. Oczywiście bez dopalacza opi-

„Nasi wrogowie nie umierają tak po prostu"

sywanemu produktowi brakuje trochę do ideału. Ponadto na Pentiumie 133 w rozdzielczości 640x480 gra nie jest najszybsza, ale to chyba nikogo raczej nie dziwi... Gdy odpalicie *Deathtrap Dungeon* na 3Dfx-ie, gwarantuję Wam, że Wasze protezy potoczą się po podłodze z głuchym łoskotem – graficzka jest wprost bajecznie kolorowa, a efekty wizualne takie jak np. ogień przyprawiły mnie o intensywny ślinotok. Oczywiście na akceleratorze program pracuje bez zająknięcia i gubienia klatek nawet na P100. Prawdziwa bomba! W tym momencie warto zwrócić uwagę na jeden istotny szczegół. Jak już napisałem, grafika jest wykonana na bardzo wysokim poziomie (bardzo duża szczegółowość, zwłaszcza na dopalaczach), dzięki czemu miejscami akcja rozgrywająca się na ekranie wygląda niezwykle realistycznie. Ponieważ kwintesencją *Deathtrap Dungeon* jest bitwa, nie da się ukryć, że znajduje się w niej dużo brutalności. Nasi wrogowie nie umierają tak po prostu – niektórzy, dosłownie, tracą głowy tudzież inne (że tak powiem) członki robiąc przy okazji dużo bałaganu. Często zdarza się, że po dekapitacji krew tryska fontannami ochlapując ściany, [redacted] w niższych pomieszczeniach nawet sufit. Po większej jatce komnata, w której walczyliśmy, jest skąpana krwią ściekającą na podłogę... Krótko mówiąc, *DD* nie jest raczej grą dla wrażliwych osób. Następna sprawa to słynna dynamiczna kamera, o której Eidos trąbił bardzo głośno. Od razu Was uspokoję – działa ona praktycznie bez zarzutu i faktycznie zmienia swoją pozycję bardzo inteligentnie. Według założeń autorów gry,miała ustawiać się w miejscach, które prezentowałyby akcję w możliwie najbardziej atrakcyjny sposób. Założenia te spełniono w stu procentach. Czasami jednak zdarza się, że kamera, owszem, umiejscawia się w położeniu efektownie prezentującym zadymę, ale widok jest trochę mętny i niewygodny do prowadzenia walki. Takie wpadki zdarzają się jednak bardzo rzadko, więc ogólnie można stwierdzić, że jest to bardzo udany element gry.

Następna kwestia do zagadki. Ten,kto spodziewał się jakiś niewiarygodnie skomplikowanych układanek, na pewno się rozczaruje. Rozwiązywanie zagadek najczęściej sprowadza się do uruchamiania odpowiednich dźwigni lub odnajdywania określonych kluczy. W sumie motyw ten jest bardzo podobny do swojego odpowiednika w *Tomb Raider*.

Co można powiedzieć w podsumowaniu *Deathtrap Dungeon*? Niewątpliwie jest to gra udana, dająca wiele radości z giercowania. Jeśli miałbym ją dokładnie określić, stwierdziłbym, że jest to wersja fantasy *Tomb Raidera*. Oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Nie da się jednak ukryć, że nad *TR* ma jedną zasadniczą przewagę: bardzo sprawnie obsługuje tryb multi-player. Brak tej opcji był chyba największą wadą *Tomb Raider* – [redacted] szczęście w *Deathtrap Dungeon* nie została ona powielona. Mimo kilku, niezbyt często pojawiających się aczkolwiek denerwujących błędów (np. podczas walki, czasami nie możemy wyrwać się z rąk naszych oprawców, co wynika z zastosowania uproszczonego systemu walki), gra jest warta zakupienia. *DD* to całkiem przyzwoita produkcja.

SUICIDE & JAGD 52



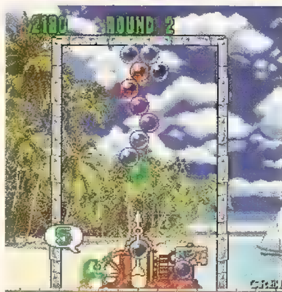
Wydawca	[redacted]	Rekomendowane	Pentium 166, 32 MB RAM, akcelerator
Producent	Eidos	Akcelerator graficzny	[redacted]
Dystrybucja	Mirage	[redacted] Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / Cena	Maj / 165.00 zł	Tryb Multi-Player	Standardowe połączenia
Minimalne Wymagania	P 90, 16 [redacted] x4 CD-ROM, Win 95	Strona WWW	http://www.eidos.com

[redacted] OCENA

Porządnie wykonany [redacted] *Raidera*, miejscami zbyt wtórny [redacted] swojego pierwowzoru.

82%

Bust-A-Move 2



Smokowate coś może sobie bekać balonikami, ale kiedy przegrywa, to szarzeje jak zapomniana cebula.



Nie ma tu broni palnej, ale wcale mi to nie przeszkadza.

Proste rzeczy. Takie jak poranne powietrze czy szklanka mleka. To są największe skarby w życiu. Podstawowe rzeczy, w które można wierzyć i które tę wiarę odpłacają z nawiązką.

Do tej listy można dopisać *Bust-A-Move 2*, gdyż wspiera się ona wygodnie na linii dążącej ku grze logicznej, rozpoczętej w arkadowym pierwowzorze, a kontynuowanej w zeszłorocznej *Puzzle Bobble*. Za jednym zamachem, który, paradoksalnie, pozwala nowicjuszom w sposób natychmiastowy zrozumieć o co tu chodzi, a doświadczonym weteranom w sposób ciągły doskonalić swoje umiejętności, Taito weszła z bańkami mydlanymi w stylu *Zen*. I to jest właśnie to – serio – aczkolwiek przyda się pewne zdefiniowanie zasad gry. Jest kilka kolorów baniek, a przez połączenie ze sobą trzech z nich, powodujemy ich nadmuchanie. Są one, wraz z wszelkimi dołączonymi do nich banieczkami,

> *„Zakres subtelności taktycznych jest tu przeogromny."*

składowane na ekranie Twego przeciwnika, co jest głównym elementem taktycznym rozgrywki. Nagromadzenie baniek powoduje ich spełzanie w dół ekranu, a kiedy przekroczą linię graniczną, gra się kończy. I to wszystko!

Na papierze może to i wygląda na śmiertelnie nudny pomysł, ale w rzeczywistości tak nie jest. Naprawdę. Zakres subtelności taktycznych jest tu przeogromny: odbijanie baniek o ściany dla osiągnięcia tej niewyraźnej linii czerwieni, oszalałe spoglądanie na podgląd „nadchodzącej" bańki, aby zobaczyć, jaki będzie następny kolor, a wszystko to podczas obserwowania podłych knowań przeciwnika, umieszczającego całe góry błękitu nad Twoją głową.

Na chwilę zapomnij o *Quake* (no, dalejże), gdyż multi-player *Bust-A-Move 2* jest w kwestii przyciągania uwagi, równie efektywna, jak stwierdzenie po przebudzeniu, że bullterier sąsiada właśnie obwąchuje miękkie partie naszego ciała. Pan (znany również jako Matt Pierce) Zacieracz został oderwany od rakietowych przeskoków i przywabiony, aby ulec urokom małego smoka i maszynki wypuszczającej bańki. To jest wściekle konkurencyjne – w próby pokonania przeciwnika za pomocą kolorowych banieczek zostaje się wciągniętym do tego stopnia, że zmagania Garry'ego Kasparowa z Deep Blue stają się przy tym równie banalne, jak podjęcie decyzji, czy na sobotni wieczór założyć swoje ulubione spodnie. To jest wspaniałe.

Więc na chwilę odłóż na bok swoje karty 3D oraz inne nowomodne wymysły i pomyśl o tym, żeby mieć trochę dobrej, staroświeckiej zabawy. Oczywiście, to „tylko" jeszcze jedna gra logiczna, ale równocześnie jest to jedna z najpełniejszych konkurencji dla dwóch graczy, jakie można obecnie kupić. JES BICKHAM



Oczywiście, jeśli gra zaczyna Cię nudzić, to [redacted] możesz stworzyć jakiś ładny lub fikuśny [redacted]rek [redacted] kolorowych banieczek.



Wydawca	[redacted]	Rekomendowane	[redacted]
Producent	[redacted]	Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Dystrybucja	CD Projekt	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	[redacted] jest / 67.00 zł	Tryb Multi-Player	2 graczy – podzielony ekran, LAN, [redacted]
Minimalne Wymagania	Pentium 486, 8 [redacted] RAM, x2 [redacted]	Strona WWW	http://www.acclaimnation.com

[redacted] GAMER OCENA

Wciągająca jak najbardziej nielegalne substancje, ale [redacted] pozytywny sposób. Po prostu fajerwerk!

85%

F/A-18 Hornet: Korea

Nie tak seksowny jak F-22, nie tak znany jak F-16 czy MiG-29, ale mimo wszystko dość smakowity.

Bezwstydna kontynuacja ubiegłorocznego *F/A-18 Hornet 3.0,* na nowo autoryzowana przez Empire, *Hornet: Korea,* wytacza z hangaru pierwotny symulator świeżutko pomalowany i z kilkoma seksownymi funkcjami.

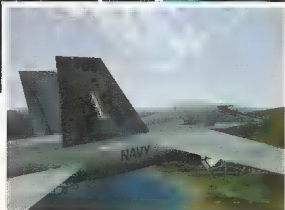
Trzeba przyznać, że o ile wersja 3.0 (opracowana na podstawie pierwowzoru z Macintosha) była nadającą się do grania, doskonałą w szczegółach symulacją morskiego samolotu F/A-18C Hornet, to trochę jej szkodził przestarzały engine graficzny oraz świat, wyglądający jakby małe dziecko złożyło go z klocków Lego. Surowy, czysty i szybki – tak. Piękny – nie. Tym, czego *Hornet 3.0* naprawdę potrzebował, by móc konkurować z lepszymi symulatorami, była całkowita przeróbka strony wizualnej. I jeśli chodzi o *Hornet: Korea,* to właśnie tyle zrobili projektanci z Graphic Simulations.

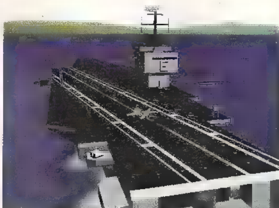
Podszykowana na wykorzystanie mocy Pentium oraz nowego stadka akceleratorów graficznych, ta błyszcząca nowością gra uwspółcześnia firmowy symulator F/A-18. Wykorzystując całą sprzętową widowiskowość kart graficznych opartych na Voodoo 3Dfx (lub Voodoo Rush), grafika gry jest teraz gładka i szczegółowa, pełna wszystkich miłych dla oczu efektów (odblaski słoneczne, drgania rozgrzanego powietrza, warstwy chmur, półprzejrzyste dymy, ruchome powierzchnie sterów itd.), których zwykli gracze oczekują dziś od nowoczesnych symulatorów lotu.

> ***„Zasługuje na miejsce w każdej poważnej kolekcji symulatorów."***



F/A-18 Hornet nie [redacted] może uroku *F-22 ADF,* [redacted] poza tym jest to bardzo wciągająca symulacja.





Lądowania [redacted] lotniskowcach zawsze dają powody [redacted] śmiechu. [redacted] przykład, gdy wlecimy [redacted] wieżę kontrolną i obserwujemy eksplozję.

Ale o ile *Hornet: Korea* jest przyjemną dla oka, miłą w lataniu i jak dotąd najdoskonalszą symulacją F/A-18, jaką można znaleźć, to każdy posiadacz *Horneta 3.0* powinien mocno się zastanowić, zanim popędzi by ją kupić. Bo *Hornet: Korea* jest właśnie dokładnie tym – wariantem. Poza nowoczesnym wyglądem i faktem wprowadzenia trzech teatrów operacyjnych (trening na Hawajach, konflikt multiplayer w Nevadzie i pełnokrwista wojna w Korei), kilkoma nokautującymi rodzajami uzbrojenia (AIM-9M Sidewinder, AIM-120 AMRAAM, B-57 z taktyczną bombą jądrową) oraz 90 minutami multimedialnego treningu dla początkujących, nie ma tu wystarczająco wiele nowego, aby móc to nazywać „nową" grą.

Pominąwszy to ostrzeżenie, dla nowych nabywców symulatora F/A-18 – dopracowanego bombowco-myśliwca, który tworzy kręgosłup amerykańskich sił uderzeniowych – *Hornet: Korea* jest wspaniale wyglądającym, wyjątkowo realistycznym, potężnym symulatorem, który zasługuje na miejsce w każdej poważnej kolekcji symulatorów. Dzięki edytorowi misji, który umożliwia niemal nieograniczone wariacje misji (aczkolwiek tylko w Korei), domorosły pilot myśliwca może do granic możliwości przetestować możliwości zwinnego F/A-18.

Oczywiście, nie prezentuje on takiego poziomu technologicznego jak błyskotliwy *F-22* z DID, ale jako wypady pojedynczego samolotu, jego misje są zdecydowanie warte zachodu.

DEAN EVANS



Wydawca	Empire Interactive	Rekomendowane	Pentium 133, 32 MB RAM, karta 3D
Producent	Graphic [redacted]	Akcelerator graficzny	[redacted]
Dystrybucja	Marksoft	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Już jest / 149.00 zł	Tryb Multi-Player	Brak
Minimalne Wymagania	Pentium 100, 16 [redacted] RAM, x4 CD-ROM	Strona WWW	http://www.empire.co.uk

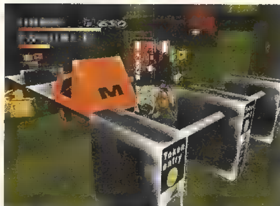
[redacted] GAMER OCENA

Solidny, bardzo ładny symulator, choć nieco płytki [redacted] poró- [redacted] z *F-22* z DID.

82%

Fighting Force





[illegible] chcesz zasmakować prawdziwej walki, to musisz udać się [illegible] przedmieścia i wrzasnąć „Wszyscyście palanty!" [illegible] pociągających tanie wino autochtonów. [illegible] potem umrzeć.

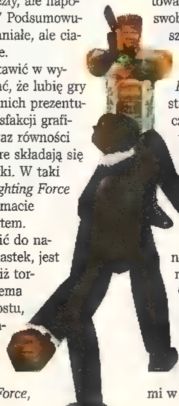


Jeszcze jedna teoretycznie wspaniała idea, która nie zdołała doczekać się równie wspaniałej realizacji...

Zapytaj kogoś, czy lubi ciastka, a w odpowiedzi prawdopodobnie usłyszysz „Ooo tak! Mniamu". Przejdź jednak do szczegółów, a okaże się, że pytanie o eklektyczne uroki, np. napoleonki i makowca, mogą wywołać odpowiedź spolaryzowaną: „Hmm, makowiec tak, bywa niezły, ale napoleonka, ten rozmazany budyń..." Podsumowując: ciastka w ogólności są wspaniałe, ale ciastka z kremem już niekoniecznie.

I podobną tezę można postawić w wypadku świata gier. Muszę wyznać, że lubię gry walki, ale niestety tylko kilka z nich prezentuje cokolwiek podobnego do satysfakcji graficznej, płynności, podniecenia oraz równości wyzwanie+wysiłek=nagroda, które składają się na zadowolenie z samej rozgrywki. W taki sposób zbliżyliśmy się już do *Fighting Force* oraz usytuowania tej gry w schemacie wszystkiego, co przepojone gwałtem.

Fighting Force, aby powrócić do naszej, dosyć karkołomnej teorii ciastek, jest bardziej andrutem owocowym niż tortem. To znaczy próbuje być dwiema rzeczami naraz i, mówiąc po prostu, nie zdoła nikogo oszukać. Bo andrut owocowy to w końcu tylko przekładany dżemem wafel, ani dobry jako wafel, ani jako przekładaniec. I podobnie *Fighting Force*, próbując usiąść równocześnie na dwóch stołkach, w rezultacie klapie tyłkiem na podłogę między nimi. To nawalanka, owszem, ale sęk w tym, że możesz w niej swobodnie łazić we wspaniałym, trójwymiarowym otoczeniu. Tak więc całej radości z gruchotania kości w walce towarzyszy tu to, co najlepsze w RPG – swoboda eksploracji. Fantastyczne! Umieszczamy ją na naszej liście Najbardziej Odlotowych Gier.



Jednak uczciwie trzeba dodać, że *Fighting Force* nie udało się wykorzystać tego potencjału. Ruchy są ograniczone do kilku ciosów, kilku kopnięć i wyskoków, a swoboda poruszania się po obszarze gry ogranicza się do niezbyt długiej „smyczy". Po kilku minutach stwierdzisz, że najlepszą taktyką jest stałe zabieganie za plecy swych przeciwników i walenie w nich zanim się odwrócą albo po prostu podcinanie ich z poślizgu.

Chwilami nieco otuchy dodaje możliwość niszczenia niektórych z otaczających Cię elementów, jako że rozwalenie gołymi rękami limuzyny nie zdarza się codziennie. Znalezione obiekty można podnosić i ciskać nimi w przeciwników, a obosieczne błogosła-



„Chwileczkę, [redacted] wszystko wyjaśnię. Podziwiałem tylko [redacted] wielkie buciory, kochani. I wasze obcisłe dżinsy. I [redacted] małe łebki. Ulp".

wieństwo broni palnej w równym stopniu sprawia radość, co irytuje. Skierowanie lufy automatu w głowę szarżującego na nas bandziora i naciśnięcie w ostatniej chwili cyngla jest doskonale satysfakcjonujące. Ale z drugiej strony, bycie zasypanym gradem kul przez odległego wroga powoduje tylko zgrzytanie zębami z irytacji, gdyż uniknięcie trafienia taką kulką kwestią szczęścia

A pominąwszy naprawdę robiącą wrażenie rozmaitość scenerii, od biurowców po walki uliczne (pełne wpadających w poślizgi samochodów i rowerów górskich), akcja szybko zaczyna popadać w utarte koleiny.

Przeciwnicy atakują falami po trzech (lub coś koło tego), a kiedy już się z nimi rozprawimy, to pojawia się następna fala. A kiedy i ta fala zostaje pobita, to... chyba już łapiecie o co chodzi. Wszystko jest maksymalnie powtarzalne

„Akcja szybko zaczyna wpadać w utarte koleiny"

i postępy na każdym kolejnym poziomie odczuwa się praktycznie tak samo – niezależnie czy wynika to z ograniczeń technicznych, czy też po prostu z ubóstwa wyobraźni programistów. Niemożliwe jest również cofnięcie się na uprzednio odwiedzane obszary, co choć nie jest kluczowe dla jakości rozgrywki, to może być przygnębiające, gdyż jeśli raz przejdziemy do sąsiedniej komnaty, to nie możemy już odzyskać pozostawionego w poprzedniej wyposażenia.

Cztery postacie, którymi można grać, w pełni pasują do ustalonej konwencji wszelkich gier walki. Smasher jest zwalistym troglodytą, niesamowicie silnym, ale bardzo, bardzo powolnym. Na drugim końcu spektrum znajduje się Alana, będąc szczupłą i zwinną, ale znacznie słabszą. Hawk i Mace plasują się gdzieś po środku, będąc postaciami w pełni przeciętnymi, nie wyróżniającymi się na żadnym polu. Widzieliśmy już ich setki razy, pod różnymi imionami, w innych grach i nie rozpalają już oni wyobraźni ani nie powodują drżenia w lędźwiach.

Fighting Force jest w stanie dostarczyć krótkich chwil pięściarskiej rozrywki, ale jest skutecznie dołowana przez swój niedorozwój i sztampowość (jest to, pominąwszy wszystko, *Final Fight* pod inną nazwą). Długotrwałe zainteresowanie i przyjemność, po prostu nie wchodzą tu w grę, a mimo wstawienia tu bandziora imieniem Jez, brak w niej niespodzianek, co nieustannie daje denerwujące poczucie, że dokładnie się wie, czego można oczekiwać dalej.

JES BICKHAM





Masę [redacted] sposobności do głupich dowcipów, ale nie zniżymy się do tego poziomu. Jesteśmy przyzwoitymi ludźmi. Przynajmniej przez większość [redacted]



„Tak, woń [redacted] ciała objawia się pasmem intensy[redacted] oparu wydobywającego się [redacted] mych pach".

Czy my się już nie spotkaliśmy?

***Fighting Force* może i jest nowatorsko trójwymiarowa, ale swoje podstawowe pomysły czerpie [redacted] innych gier – po prostu małpuje.**

[redacted] Fight: praktycznie identyczna, poza tym, [redacted] jest nostalgicznie scrolowaną 2D. Chodzenie, walczenie [redacted] ciemnymi typami, zbieranie broni – brzmi znajomo?

[redacted] Dragon: Pierwotna scrolowana nawalanka, jedna z tych, którą [redacted] dziś ciepło wspominają wszyscy dawni miłośnicy Spektrusia.

Golden Axe: Więzi są [redacted] bardzo wątłe, ale [redacted] pradawna [redacted] na Mega Drive zapożyczyła pomysł z *Double Dragon* i przeniosła go w fantastyczne otoczenie, wyposażając w trzy postacie do wyboru [redacted] proste zaklęcia.

Wydawca	[redacted]	Rekomendowane	Pentium 133, 32 [redacted] RAM, karta [redacted]
Producent	Core	Akcelerator graficzny	3Dfx, PowerVR, [redacted]
Dystrybucja	Mirage	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / [redacted]	Kwiecień / Tel.	Tryb Multi-Player	[redacted] graczy na jednym ekranie
Minimalne Wymagania	Pentium 90, 16 [redacted] RAM, Win 95, karta [redacted]	Strona WWW	http://www.core-design.com

[redacted]GAMER OCENA

Średniej klasy gra, jednak bez tego wewnętrznego żaru, [redacted] powoduje rezygnację z prób poprawy swych osiągnięć.

62%

Unreal











[illegible] całą pewnością ta [illegible] nie krzewi tak zwanych chrześcijańskich wartości. Pełny internacjonalizm przemocy. Zupełnie jak [illegible] poczciwym *Quake*. *Unreal* mimo swej nazwy jest jednak całkowicie rzeczywistym tworem. I właśnie [illegible] względu [illegible] to czekamy [illegible] niego, [illegible] zagryzając wargi.

Na tę gierkę czekaliśmy cztery lata. Chcecie wiedzieć jaka ona jest? Proszę bardzo – powalająca!!!

Powalająca? To mało powiedziane – *Unreal* jest niezwykły, cudowny, wciągający i bardzo inteligentny. Pewnie zadajecie sobie w tej chwili pytanie: zaraz, zaraz, czy ci goście nie poszaleli? Takie epitety? Czyżby *Unreal* był lepszy od *Quake II*??? Uff, to właśnie najbardziej kontrowersyjna część tego artykułu, czyli odpowiedź na pytanie, czy w końcu powstał program, który odbierze *Quake II* palmę pierwszeństwa w dziedzinie „najlepsza strzelanina FPP na peceta". Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta: miejscami *Unreal* przewyższa *QII*, a czasami jest od niego słabszy. Trudno to wydać jakiś celny osąd. Zresztą nie będziemy tego robić – przeczytajcie ten artykuł do końca i sami wyróbcie sobie opinię na ten temat...

Zacznijmy od jednego z najważniejszych elementów każdej strzelaniny FPP, czyli wyglądu. Tu bezapelacyjnie wygrywa *Unreal*. Mogłoby się wydawać, że nikt nie jest w stanie lepiej opracować engine graficznego niż iD. Rzeczywistość okazała się być jednak bardzo zaskakująca: *Unreal* pod tym względem jest na tyle dobry, że można powiedzieć, iż jest on dla *Quake II* tym czym był *Quake* dla *Dooma*. To po prosu gra nowej generacji. O tym, że zastosowana w *Unreal* engine jest bardzo dobra może najlepiej świadczyć fakt, iż już teraz zainteresowało się nią 13 devoloperów, którzy zamierzają wykorzystać ją w swoich najnowszych produkcjach (znalazł się wśród nich m.in. Jon Romero, zamierzający użyć Fire Engine w *Daikatana II!*). Funkcjonowania graficznego engine'u *Unreala* nie da się opisać – to po prostu trzeba zobaczyć. Niezwykle kolorowa, oświetlana dynamicznie, przesuwająca się, często wykorzystująca efekt foggingu i przezroczystości sceneria robi niesamowite wrażenie! Dodaj do tego algorytmy przypadkowego generowania fraktalowych tekstur wody, lodu i ognia, a otrzymasz wizję najbardziej zaawansowanego technicznie kawałka kodu, jaki można znaleźć w strzelaninach FPP na peceta. Efekt dynamicznego oświetlenia (oprócz panujących miejscami całkowitych ciemności) jest jednym z najbardziej klimatycznych jakie dane nam było ostatnio zobaczyć.

Inną ważną rzeczą w grach FPP jest projekt poziomów. Trzeba bezstronnie przyznać, że *Unreal* i w tym aspekcie jest po prostu oszałamiający. Jego podstawową zaletą jest duża różnorodność lokacji – do naszej dyspozycji mamy: za-











Kici, kici *Quake 2*. Oto nadchodzi niezły zawodnik, pragnący połechtać cię za uszkiem. Wszystko jednak wskazuje na to, że popieści cię nie paluszkiem, ale morderczym arsenałem środków „rozrywkowych". Najbliższe tygodnie pokażą, czy produkcja Epic praśnie ■ pysk dzieło ludzi z iD. I zwycięży. Lub nie...

mki, kopalnie, ruiny, wraki statków kosmicznych i wspaniały, przytłaczający swoim rozmachem statek główny, którego można znaleźć na samym końcu gry. Gdy wchodzisz do niego nie wyczuwasz nic niezwykłego – po prostu duży statek kosmiczny... Jednak dopiero, gdy zaczniesz eksplorację zdajesz sobie sprawę z ogromu tej lokacji. Skala jego wykonania jest po prostu szokująca! Wchodząc na pierwszy poziom zapewne będziesz rozczarowany jego wielkością – sprawny gracz może ukończyć go w kilkanaście minut. Jest to klasyczna zmyła, czyli mówiąc krótko i dosadnie gra wstępna prowadzona z Tobą, mająca na celu sprowokowanie Cię do dalszej penetracji gry (khm...). Jeśli mielibyśmy uciekać się to jakiegokolwiek porównania zaproponowalibyśmy Ci małe zestawienie: Twój ogródek domowy + Stadion Dziesięciolecia... Przeprowadzaliśmy kilka razy mały eksperymencik podobny do tego z wrzucaniem monety do głębokiej studni: stawaliśmy na początku korytarza, odwracaliśmy się twarzą w kierunku jego mrocznego końca, strzelaliśmy i czekaliśmy aż pocisk doleci do ściany. Do diabła – czasami trwało to prawie 6–7 sekund! Cóż, o *Quake II* mówiliśmy, że jest bardzo duży. Aby zachować teraz logiczną konsekwencję naszych wypowiedzi, musimy stwierdzić, że *Unreal* jest przytłaczająco ogromny...

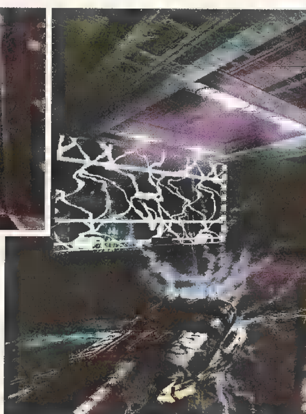
Następna sprawa – bydlątka, które przyjdzie nam wykończyć. Podobnie jak w *QII*, AI komputerowych przeciwników stoi na bardzo wysokim poziomie. Bestie nie czekają, aż wykończysz je zgrabną, długą serią. Kombinują jak mogą najlepiej (a mogą dużo!) – starają się schodzić z trajektorii strzału, unikają nadlatujących pocisków, chowają się za ścianami i grzeją stamtąd do Ciebie tzw. seriami powitalnymi (taktyka a la Che Guevara :–). W momencie gdy bestie są już w stanie przedagonalnym, starają się uciec w bardziej bezpieczne miejsce, po to by stamtąd zapolować na Twoją głowę. Ponieważ są zazwyczaj od Ciebie silniejsze i większe najczęściej ta sztuczka udaje im się. Niektóre, jak np. Skaarj i Kraal, wykorzystują fakt, że lepiej niż Ty znają labirynt i nawet w stanie przedśmiertnym potrafią sprytnie obejść Cię i wylądować za Twoimi

„Skala wykonania Unreala jest po prostu szokująca!"

plecami (tak a propos: wspaniała, przezroczysta, tarcza jaką potrafią rozpościerać wokół siebie Skaarj i Kraal, w celu odbicia Twoich strzałów jest jednym z najbardziej spektakularnych efektów graficznych jakie można spotkać w grze). W Unrealu zastosowano ciekawą, dotąd niespotykaną w grach FPP taktykę walki potworów. Jak już napisaliśmy część z nich po prostu ucieka, po to by dopaść Cię z innego miejsca, a część po prostu... dezerteruje! Tak, tak – grając w *Unreala* natkniecie się zapewne na bestyjki, które w obliczu śmierci po prostu dezerterują!

W opisywanej grze idea zastosowania broni jest trochę odmienna od tej z *Quake II*. Przede wszystkim arsenał nie sprawia wrażenia niezliczoności i potęgi, ale jego wykorzystanie jest przyjemne. Każda broń w *Unreal* ma alternatywny tryb strzelania, przypisany do prawego klawisza myszy. Pukawki jakie można wykorzystać różnią się od siebie w dość szczególny sposób – niektóre plują nabojami z zawrotną prędkością, ale nie są zbyt efektywne. Inne są powolne, ale za to bardzo skuteczne, działanie niektórych jest bardzo skoncentrowane i precyzyjne, a część z nich posiada ogromną siłę niszczycielską działającą na znacznych połaciach terenu. Za przykład oryginalnej giwerki może posłużyć eightball, będący ekwiwalentem wyrzutni rakiet oraz granatnika. Eightball, pukawka alternatywna do quake'owego rocket launchera (jedyna broń za pomocą której można wykonywać, znane wszystkim quakerom rocket jumpingi) jest jednym z najbardziej elastycznych narzędzi zbrodni. Przytrzymanie prawego klawisza myszy w wypadku Eightballa powoduje załadowanie sześciu rakiet lub granatów, które mogą być wystrzelone jedno-





cześnie (miażdżąca siła ognia!). Ta wspaniała zabawka ma jeszcze jedną pocieszną funkcję: jeśli uda Ci się przez kilka sekund utrzymać kursor celowania na wrogu, to „załokujesz" go dzięki czemu trafienie w niego będzie banalnie proste. Jak to mówią – mała rzecz, a cieszy. Inną wspaniałą pukawką GES jest bio-rifle. Owo cudeńko wypluwa z siebie zielone, lśniące w ciemności, lepkie piguły (przypominające trochę napalm), które przyklejają się do przedmiotów znajdujących się w otoczeniu. Pociski te eksplodują po określonym czasie, albo w momencie gdy dotknie ich jakiś potworek.

Kolejną mocną stroną *Unreal* jest wspaniały edytor dostarczany wraz z grą. Może on posłużyć do tworzenia własnych poziomów. Do ich kreowania możesz użyć gotowych obiektów podstawowych lub stworzonych przez Ciebie na podstawie prostych modeli 2D brył trójwymiarowych. Modyfikować można praktycznie wszystko: występowanie oraz położenie wind, oświetlenie, tekstury poszczególnych obiektów. Oczywiście nie obeszłoby się bez dodawania potworów! W unrealowym edytorze możliwość zmiany praktycznie wszystkiego, co dotyczy Twoich wrogów – od wyglądu skóry, poprzez charakterystyki, a skończywszy na kształtach. Jeśli dojdziesz do wniosku, że tworzenie własnej gry jest zbyt trudne, możesz edytować i modyfikować skrypty, dzięki którym przebieg akcji w wybranych poziomach zmieni się w sposób zasadniczy. Edytor jest zbudowany na bazie bardzo sprawnego engine, dzięki któremu wyniki swojej pracy możesz obejrzeć praktycznie natychmiast. Nie da się ukryć, że modyfikowanie *Quake'a* jest znacznie bardziej niewygodne.

A co z trybem multi-player? Spoko bez obaw – jest on dokładnie taki, jak można by się spodziewać po grze, której przylepia się etykietkę „jedna z najlepszych strzelanin FPP". Rozgrywka dla wielu graczy została wyposażona we wszelkie możliwe bajery, potrzebne do wygodnego giercowania: obsługuje Internet, deathmatche oraz automatycznie ściąga wszystkie oficjalne, nowe mapy, których nie posiadasz. Wyobraź sobie taką rozgrywkę w trybie multi-player: rozpoczynasz w ciemnym pomieszczeniu z pochodnią w ręku. Dzięki niej możesz odnaleźć drogę, ale musisz pamiętać o tym, że zdradza ona Twoją obecność. Możesz wybrać – albo będziesz poruszał się w ciemności, albo ułatwisz sobie życie zapalając pochodnie tym samym stając się łatwym celem dla Twoich przeciwników. Inny przykład: wchodzisz do zbrojowni, w której znajduje się pełno zbroi poukładanej na płytach czułych na dotyk. Gdy podniesiesz choć jedną pukawkę, pojawi się komunikat zdradzający innym graczom Twoje położenie. Na tej samej mapie znajduje się generator nuklearny, który po trafieniu może eksplodować. Każdy z graczy ma określoną ilość czasu, na dotarcie do celu. Jeśli uda Ci się to jako pierwszemu, Twoje położenie zostanie ujawnione. Krótko mówiąc – żadna strzelanina FPP w trybie multi-player nie jest tak skomplikowana i zarazem elastyczna. Pomijając mapy dołączone standardowo do programu, trzeba stwierdzić, że obecny król naparzanek first person perspective, czyli *Quake II* będzie miał sporo kłopotów, gdy zaczną się pokazywać dodatki do *Unreala*.



No cóż, powoli dochodzimy do końca. Należałoby odpowiedzieć sobie teraz na podstawowe pytanie: czy *Unreal* jest lepszy od *Quake II*? Hmm... to trudna kwestia. Bez wątpienia jest to gra powalająca. To wzorcowy przykład na to, że można nie tylko dobrze planować, ale i tworzyć. W *Unrealu*, praktycznie każdy element wskazuje na wielką dbałość programistów o szczegóły, jednak



widać wyraźnie obszary, które mogłyby być wykonane lepiej. *Quake'owi* brakuje wyglądu, rozmachu i zróżnicowania *Unreala*, jednak temu sporo brakuje do *Quake'a* na płaszczyźnie broni, potworów oraz efekciarskich wybuchów. Właściwie, aby osiągnąć pełnie szczęścia należałoby mieć obydwie te gry (chociaż trzeba stwierdzić, że *Unreal* okazuje się tańszy, jeśli chodzi o wymagania sprzętowe). Jeśli szukasz subiektywnej opinii (w końcu stwierdzić coś obiektywnie jest bardzo ciężko): wydaje się, że *Unreal*

„Unreal *jest niezwykły, cudowny, wciągający i bardzo inteligentny*"

może szybciej wciągnąć gracza dzięki niesamowitemu wyglądowi oraz galopującej od samego początku akcji. Ale to tylko nasze subiektywne odczucie – możesz się z nim nie zgodzić... Jednak z drugiej strony arsenał, niezbyt bogata w stosunku do *Quake* różnorodność bestii czasami srodze zawodzi i denerwuje. Na szczęście takie odczucia podczas grania w *Unreal* nachodziły nas bardzo rzadko.

Unreal to jedna z niewielu gier, w której twórcy zademonstrowali dużą determinację w chęci doścignięcia najlepszych. I mimo tego, że Epicowi nie udało się powalić na kolana swojego największego konkurenta, czyli *Quake II* (chociaż niewiele do tego brakowało), to ich najnowsze dzieło zasługuje na największe pochwały. *Unreal* to wspaniała gra!

Wydawca	[redacted]	Rekomendowane	Pentium II 200, 64 [redacted] RAM, karta [redacted]
Producent	Epic MegaGames	Akcelerator graficzny	3Dfx, Voodoo 2, PowerVR, PowerVR2!
Dystrybucja	LEM	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Czerwiec / 170.00 zł	Tryb Multi-Player	IPX, modem, Internet
Minimalne Wymagania	[redacted] 166, [redacted] MB RAM, Win 95	Strona WWW	http://www.unreal.com

[redacted] GAMER OCENA

***Unreal* to gra, której niewiele brakuje do osiągnięcia tytułu króla strzelaninek FPP.**

94%

GAMBLERIADA

VI TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

NOWY ADRES !

HALA "MERA"

Bohaterów Września 6/12



http://targi.gambler.com.pl

PATRON RADIOWY: RMF FM®

8-10.05.98

PATRON PRASOWY: GAMBLER

Plane Crazy

Hej! Żeby zagrać w tę grę, nie trzeba być szalonym, ale to pomaga! Ha! Ha! Ha?





Pozostało szesnaście sekund, pierwsza pozycja i mknięcie [redacted] prędkością 462 km/h. Czas więc, aby Pani Fortuna zadarła kiecę, uśmiechnęła się sadystycznie i przetrzepała moimi śmigłami [redacted] żające się pagórki.

Kiedy Bill Gates uznał, że zarobił jeszcze za mało forsy, wpadł na pomysł wstawienia peceтów z Windowsami do salonów gier na całym świecie. O ile to się nie powiodło, gdyż bywalcy takich salonów nie są raczej oswojeni z widokiem Fatal Exception Error, to przyniosło jedną korzyść – *Plane Crazy*.

Choć została zaprojektowana do bycia pierwszą grą na te wspomniane przed chwilą, pecetowe ustrojstwa z salonów gier, to warto najpierw zapoznać się z wersją do użytku domowego, zanim zaczniemy wydawać na nią ciężką forsę w salonach. Czasami oszczędność kilkudziesięciu złotych warta jest spędzenia chwili czasu przy swoim, domowym sprzęcie, bez oddechu dresiarzy na karku.

Zignoruj wyraźnie samolotowy wygląd *Plane Crazy* – to jest po prostu standardowa gra wyścigowa z dodatkowym wymiarem. To samoloty kaskaderskie, które nigdy nie przeciągają, mogą na siebie najeżdżać i bezkarnie zahaczać o glebę, a także mogą przyspieszać i hamować niemal natychmiastowo. A więc samochody, tyle że w powietrzu.

Zestaw pięciu bardzo różnych, długich i urozmaiconych tras – typowe wąwozy, dżungla, coś miastopodobnego, co można zobaczyć np. w *Ultimate Race* – a celem jest oczywiście dotarcie do mety przed pozostałymi ośmioma pilotami sterowanymi przez komputer, z wykorzystaniem skrótów, ofensywnych przyspieszaczy oraz zwykłego, śmiałego latania.

Grę obsługuje się nieźle i dzięki stosunkowo prostej pierwszej z tras, łatwo jest do niej usiąść i zacząć grać. Ale po pierwszej połowie godziny, gra zaczyna być z lekka przygnębiająca. Przy locie z maksymalną prędkością wszędzie, gdzie to tylko możliwe, nie zawsze jest jasne gdzie dalej poprowadzi trasa – szczególnie na piątej, miejskiej trasie. Czasami pośród wysokich, skalnych ścian wąwozów, trudno jest przepowiedzieć, co spotka nas tuż za zakrętem.

> „Szybka, alternatywna gra wyścigowa."

Na szczęście, w miarę zapoznawania się z układem tras, znużenie ponownie ustępuje miejsca zabawie, z pewnością dostarczając tego, o co musiało chodzić Europress – szybkiej, alternatywnej gry wyścigowej.

Aby utrzymać zainteresowanie grą przez dłuższy czas, tryb Mistrzostw pozwala nam zarabiać forsę, którą można wydać na ulepszenia naszego samolotu. Co najbardziej dziwaczne, a zarazem inteligentne, nasz nowy pojazd można zawsze zapisać na dysku, więc jeśli nabierzemy biegłości w grze w pojedynkę, to nasz ulepszony pojazd może być wykorzystywany także w rozgrywce multi-player, za pośrednictwem sieci lub Internetu. Uuuch! Prawdziwa jazda!

Nieuzasadniona korzyść dla żółtodziobów? Z pewnością, ale czyż tak samo nie jest w życiu? Przecież czasami spotykamy tam przeciwników twardszych od Nas.

Plane Crazy nie jest jednak doskonała. Przepiękna grafika i luzacki styl mogły posłużyć do lepszej konwencjonalnej gry wyścigowej. Swoboda przestworzy umożliwiła wykonanie unikatowych projektów poziomów, ale nie każdy z wykorzystanych przez Nas skrótów działa. Ale nieważne, *Plane Crazy*, to bardzo przyjemna przejażdżka. Nie trzeba być wielkim znawcą skomlikowanych obłożeń klawiatury i ekspertem od aerodynamiki.

STEVE OWEN



Wydawca	Europress	Rekomendowane	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, karta [redacted]
Producent	Inner Workings	Akcelerator graficzny	3Dfx, PowerVR, Direct 3D
Dystrybucja	[redacted]	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Maj / Tel.	Tryb Multi-Player	Brak
Minimalne Wymagania	Pentium 166, 16 MB RAM, Win95	Strona [redacted]	http://www.planecrazy.com

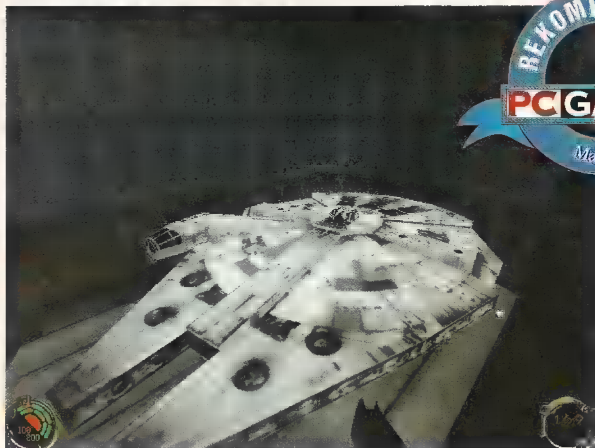
PC GAMER OCENA

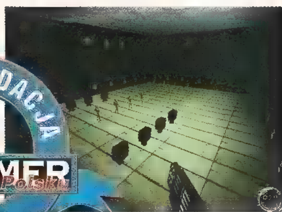
78%

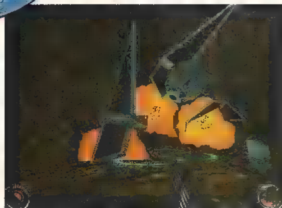
***Slipstream* [redacted] końca lat dziewięćdziesiątych. Prosta, łatwa i przyjemna rozrywka.**

Mysteries Of The Sith

LucasArts proponuje jeszcze jedną pozycję z cyklu Wojen Gwiezdnych i pozwala nam obejrzeć Sith.







Millenium Falcon, TIE Fightery, które możesz wysadzać oraz balet mechanicznych tancerzy-robotów. [redacted] tego nieco zakręconej fabuły i... Oto jest wszystko [redacted] czym mogliśmy marzyć.

Pakiety uzupełniające. Nie kochata ich? Za dodatkową forsę otrzymujemy kilka źle zaprojektowanych poziomów, jeśli mamy szczęście to kilka pospiesznie wymyślonych potworów, no i powód, aby powrócić do gry, która już dawno temu nas znudziła.

Z jednym wyjątkiem. Wszystko napisane powyżej nie odnosi się do *Mysteries Of The Sith.* Ponieważ oficjalny pakiet uzupełniający LucasArts do *Jedi Knight* jest naprawdę atrakcyjnym wyborem poziomów, poutykanym większą liczbą nowości i ulepszeń niż dział elektroniczny w supermarkecie.

A w dodatku wystarczy tego na... hm, co najmniej do następnego pakietu rozszerzającego. Trudno wprost opisać ten zestaw – 14 nowych poziomów, wprowadzających wiele najbardziej szatańskich łamigłówek, jakie dotychczas spotykało się w trójwymiarowych strzelankach. Jednakże, tak samo jak *Jedi Knight* przykuwał nas do jakiegoś problemu – tylko po to, byśmy po wielu godzinach stwierdzili, że wcześniej przegapiliśmy coś istotnego – *MOTS* jest podobnie wyważona. Świat Wojen Gwiezdnych nie jest miejscem dla miłośników *Quake'a,* biegających w kółko i strzelających do wszystkiego co się nawinie. To salon wystawowy dla doświadczonych rycerzy Jedi – co oznacza, że zanim pod naszą kontrolę dostanie się rekrutka Mara Jade, powraca Kyle Katarn.



Jeśli idzie o ulepszenia w engine gry, to od razu rzucającymi się w oczy możliwościami jest kolorowane oświetlenie dla posiadaczy kart 3D, 25 nowych wrogów oraz zdecydowanie więcej obiektów ruchomych. TIE Fightery, X-Wingi, AT-ST, a nawet Millenium Falcon są stale wykorzystywane jako platformy do docierania do innych obszarów, mogą też być po prostu oglądane podczas startu, albo wtedy gdy eksplozje rozrywają je na strzępy. Pośród innych usprawnień mamy tryb snajperski w podczerwieni dla blastera, konsole monitorujące umożliwiające obserwowanie poziomów oraz pięć nowych sił, z których najlepsza pozwala nam ciskać naszym mieczem świetlnym jak bumerangiem i wyświetlać hologramy w stylu *Duke,* mogące służyć jako wabiki.

Prawdę powiedziawszy, to wiele nowych elementów *MOTS* zostało żywcem wziętych z *Duke* oraz *Goldeneye* na N64, ale dzięki temu gra jest jeszcze lepsza. Natomiast, o dziwo (być może ze względu na koszty), sekwencje FMV zostały za pomocą procedur programowych ograniczone do wstawek – i efekt jest o wiele mniej dramatyczny.

> *„Uzasadnia konieczność dodatkowego wydatku."*

Trudno jednak krytykować *MOTS.* Wspaniale animowany potwór Rancor, tajny poziom, który pozwala nam walczyć jako Luke przeciwko Boba Fett w Cloud City, oraz trzy „osobowości" do rozgrywki multi-player, które biorącym udział w walce dają odmienne uzbrojenie i zakręcone wyposażenie. To więcej niż trzeba, by uzasadnić konieczność dodatkowego wydatku.

MATTHEW PIERCE

Wydawca	LucasArts	Rekomendowane	Pentium 166, [redacted] 3D
Producent	LucasArts	Akcelerator graficzny	3Dfx, [redacted]
Dystrybucja	IPS	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
[redacted] Wydania / Cena	[redacted] / Tel.	Tryb Multi-Player	Modem, [redacted] sieć
Minimalne Wymagania	Pentium 90, 16 [redacted] RAM, Win95	Strona [redacted]	http://www.lucasarts.com

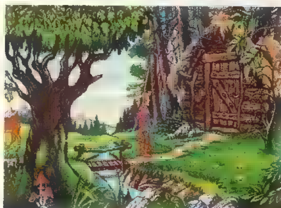
OCENA

Dobry dysk rozszerzający, bez którego nie obędą się posiadacze [redacted] *Knight.*

86%

Książę i Tchórz

Po nudnym „Katharsis" chłopaki z Metropolis wrócili do tego, co im zawsze wychodziło najlepiej. Do robienia przygodówek. W ten sposób po prawie roku oczekiwania na świat wyjrzał odważnie książę, a w chwilę potem – tchórz. I to właśnie ten drugi jest bohaterem tej opowieści...





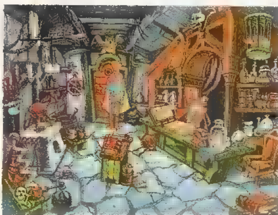
Kolejna wersja rozwiązywania problemów gospodarczych? W dobie aktualnej koalicji... kto wie?

Dzień zaczął się jak każdy inny. Zasiadłem za biurkiem, włączyłem komputer. Zrobiłem kawę, skonsumowałem coś co przechwyciłem z jednego z przydrożnych plast-foodów, nakarmiłem rosiczkę i redakcyjnego aligatora. Po kwadransie załadowała się Wingroza i mogłem spokojnie rozpocząć kolejny dzień ku chwale Naczalstwa, gdy nagle złowrogi cień padł na klawiaturę. „Ki diabeł – pomyślałem – poborca podatkowy? Tak wcześnie?". Potężna łapa wyciągnęła mnie z fotela i zaciągnęła w stronę gabinetu Red. Nacza. Jej muskularny posiadacz, na oko metr dziewięćdziesiąt i wygląd szympansa skrzyżowanego z pracownikiem administracji publicznej, zapewnił mi jedyną słuszną pozycję na dywaniku, po czym spokojnie zajął swe miejsce w „dyskretnym pobliżu". „Witaj Piotresie – przemówił On – jak widzę, poznałeś już mojego nowego asystenta... Przejdźmy więc do meritum. Z pewnością się ucieszysz, bo mam dla Ciebie nową przygodówkę. Gierka jest polska, sprawa prestiżowa, recenzja ma błyszczeć na jutro. Skoro nie masz pytań..." „Ale..." „Nie, nie dziękuj."

I tak oto siedzę sobie tu i teraz, na ekranie Książę poprawia właśnie swą nienagannie skrojoną pelerynę, a ja mam się ■ Wami podzielić inteligentnymi uwagami o grze. Wypadałoby chyba zacząć od jej twórców, czyli Metropolis. I nie rozminę się chyba z prawdą jeśli napiszę, że była to jedna z pierwszych firm, które „na poważnie" zajęły się produkcją gier komputerowych w Polsce. Wszyscy pamiętamy wydaną dawno temu przygodówkę *Tajemnica Statuetki*, która na ówcześnie przeżartym piractwem rynku odniosła dość duży sukces. Potem przyszła pora na przygody Marka Hoppera w grze *Teenagent* i zaawansowaną technicznie, ale mało grywalną strzelaninę *Katharsis*. Aktualnie Metropolis zmienił polskiego wydawcę na IPS i przygotowuje kilka znakomicie zapowiadających się tytułów, zaś *KiT* (uff – co za niefortunny skrót) z niewielkim poślizgiem wpadł w moje łapki.

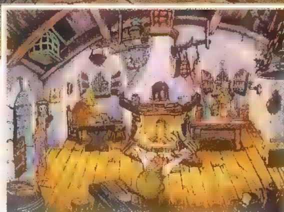
„Wszystkie tła malowano ręcznie i wręcz zadziwiają one swym bogactwem i kolorystyką."

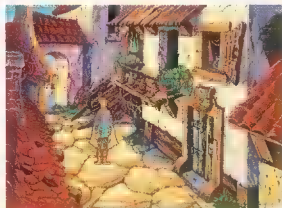
W mocno przegadanym i zdecydowanie zbyt statycznym intrze czarodziej Arivald głosem Kazimierza Kaczora opowiada historię naszego bohatera – Galadora. Cała sprawa jest nieco skomplikowana, dość jednak powiedzieć, że tytułowy Tchórz znalazł się nagle w ciele Księcia, którego dusza z kolei, wskutek machlojek pewnego demona, wylądowała w piekle. Co gorsza, cała zamiana nastąpiła tuż przed ważnym pojedynkiem Księcia z Czarnym Rycerzem. A że Galador do najodważniejszych nigdy nie należał, po prostu wziął nogi za pas i poszukał awaryjnego wyjścia z sytuacji, plamiąc tym samym honor królewskiego rodu i rozsierdzając nobliwego tatuśka. W ten oto sposób zaczyna się Twoja przygoda, Graczu. Aby jeszcze dopełnić obrazu sytuacji dodam, że *KiT* jako żywo przypomina największe i najbardziej fantastyczne klasyki gatunku adventure – trylogię *Monkey Island* czy *Broken Sworda*. Lądujemy więc w nieco baśniowej, nieco fantastycznej krainie, po której jako Książę wędrujemy, zbieramy i używamy przedmiotów, rozwiązujemy zagadki i rozmawiamy z mieszkańcami. Jednym słowem – to co zwykle. Natomiast od razu rzuca się w oczy znakomita grafika, która śmiało konkuruje z wymienionymi wcześniej tytułami. Wszystkie tła malowano ręcznie i wręcz zadziwiają one swym bogactwem i kolorystyką. Niektóre lokacje dosłownie uginają się od różnorodności szczegółów i ozdobników w postaci półprzezroczystych dymków z ogniska, gdakających kur, gołębi, płynących strumyczków czy chociażby listków drżących na osice. W to wszystko wmontowano fantastycznie animowane postacie, któ-



Bieszczadzkie, samoobsługowe, wspaniale zaopatrzone centrum handlowe. Geesy wysiadają!









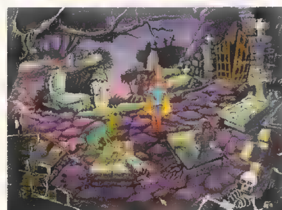
(u góry) Uliczkę [redacted] w... (poniżej) Bezalkoho-[redacted] najlepszm przyjacielem kloszarda. Eeep!

re potrafią gestykulować czy stroić miny w czasie rozmów (na przykład dwóch kupców-hazardzistów na rynku). Cudzik – i oprawa graficzna zasłużyłaby sobie na najwyższą notę, gdyby nie kilka potknięć. Po pierwsze – cienie rzucane przez główne obiekty, z których panowie z Metropolis byli dumni co najmniej tak, jakby to była najważniejsza rzecz w przygodówce. Tymczasem efekt jest taki, że cień nie zawsze wygląda i pada tak jak powinien (chyba że w świecie gry obowiązują nieco inne prawa fizyki), a czasem w ogóle po prostu znika. Zdarza się też, że nasz bohater „wchodzi" na widoczne na pierwszym planie elementy dekoracji, szczególnie gdy próbujemy eksperymentować ze ścieżkami, których nie przewidzieli dla niego autorzy. Jednak zdecydowanie najgorzej wypada brak synchronizacji ust postaci z wypowiadanymi przez nie kwestiami, przez co w czasie konwersacji bohaterowie po prostu cały czas „kłapią" bezpłciowo szczękami. Pewne zastrzeżenia mam też do oprawy dźwiękowej, bo o ile wszystkie dialogi nagrane są przez ludzi znających się na rzeczy, to sama muzyka wypada bardzo ubogo. Nie dość, że pozostaje daleko w tyle za monumentalnymi kawałkami w *Broken Sword*, to nie zawsze jest odpowiednio dobrana do sytuacji.

Zostawmy jednak kwestię oprawy *KiT*, która i tak (z małymi wyjątkami) wybija się ponad przeciętność, aby przyjrzeć się sprawie w przygodówce najważniejszej – scenariuszowi. I za to należą się najnowszej grze Metropolis największe pochwały, bo cała historia opowiedziana jest naprawdę bardzo sprawnie. Przede wszystkim podobać się mogą dialogi – napisane z polotem, wyobraźnią i zawierające w sobie dużą dawkę humoru. Bardzo przypadł mi do gustu sposób, w jaki autorzy prowadzą inteligentną zabawę z graczem, pozostawiając miejscami małe niedomówienia, czy parodiując pewne znane z naszej codzienności schematy. Owszem, można odnieść wrażenie, że gra jest nieco przegadana, ale wszystkie dialogi da się skracać myszą, a czyta się je i słucha z przyjemnością. Patrząc na cartoonową grafikę można odnieść wrażenie, że gra przeznaczona jest dla młodszej części widowni, ale już kilka pierwszych chwil upewni nas w przekonaniu, że pod tą cukierkową oprawą kryje się coś znacznie bardziej ambitnego. Również zagadki cały czas trzymają poziom. Są dość trudne, ale najczęściej logicznie wynikają z sytuacji. Napisałem „najczęściej", ponieważ jest kilka pomysłów mocno odstających od reszty. Na przykład zabrany żebrakowi stary, zaśniedziały kapeć, należy sprezentować bogatemu kupcowi. Przyznajcie sami, szalenie to logiczne. Kilka razy trzeba też będzie wykazać się refleksem, gdy przyjdzie wykorzystać odpowiednią sytuację.

Ogólnie najnowsze dziecko Metropolis należy uznać za udane. *KiT* prezentuje się znakomicie, gra się w niego równie dobrze, mimo iż miejscami staje się nieco schematyczny i przewidywalny. Wciągająca historia i duża dawka humoru skutecznie przykuwają do monitora. Dlatego też mogę tę przygodówkę ze spokojnym sumieniem polecić wszystkim lubiącym klasyki pokroju *Monkey Island*, gdyż widać wyraźnie fascynację autorów tymi tytułami. Nawet menu dostępnych czynności jest podobne. Ach – i jeszcze jeden smaczek. Czcionka użyta przy wyświetlaniu napisów jako żywo przypomina tę ze starszych przygodówek Lucasarts. Miłe wspomnienia odżywają...

PIOTRES



Wydawca	IPS	Rekomendowane	Pentium 100, 16 MB RAM
Producent	Metropolis	Akcelerator graficzny	Nie obsługuje
Dystrybucja	IPS	Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Już jest / 119.00 zł	Tryb Multi-Player	Brak
Minimalne Wymagania	486 DX2/66, Win 95, 8 MB RAM	Strona WWW	http://www.metropolis.com.pl

PC GAMER OCENA

[redacted] problemu może stoczyć zwycięską walkę z największymi klasykami gatunku.

81%

Grand Theft Auto PL



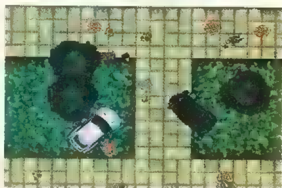




Tak wygląda moje miasto... [redacted] Tylko producenci opancerzonych limuzyn i koncerny zbrojeniowe mają przyszłość. [redacted] licząc grabarzy, rzecz jasna. I księży...

Nie znajdziecie tutaj nic o misiu Uszatku, Puchatku czy innym, przytulankowym bohaterze rodem z dobranocek. Czas na prawdziwy show! Żadne tam misie, dziś idziemy „w miasto" zapolować na kilka wystrzałowych bryk!

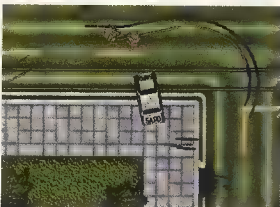
Wiadomo nie od dziś, iż każda wartościowa rzecz generalnie nie dość, że leży poza naszymi możliwościami płatniczymi, to jeszcze ma swojego właściciela, któremu generalnie nie znane są prace spółki Marks & Engels, a o równym podziale dóbr słyszy tylko w coniedzielnych kazaniach. Cała ta filozofia dotyczy także jednego z najbardziej poszukiwanych w naszej ojczyźnie dóbr, jakimi są tzw. cztery kółka. Cóż możemy robić w takim wypadku? Jedni w pocie czoła odkładają latami z trudem zarobioną kasę na wymarzonego Chevroleta, ostatecznie kupując przechodzonego (niczym stare kamasze) malucha, inni zaś... No właśnie, w tym momencie zaczyna się robić co najmniej kryminogennie. Znana już nam firma software'owa BMG wprowadziła niedawno na rynek swój najnowszy produkt o wdzięcznej nazwie *Grand Theft Auto*. I bynajmniej nie jest to symulator salonu samochodowego, w którym jako menedżer musielibyśmy wciskać w pocie czoła naszym klientom to, co nie zeszło z magazynu. O, nie! Tutaj musimy wykazać się wyjątkową sprawnością dolnych odnóży i niezwykłą giętkością umysłu. Naszym zadaniem jest bowiem rabunek samochodów. Ba, żeby tylko rabunek... Oto pewnego dnia, wypuszczeni z paki (lub jak kto woli, poniesieni porywami prawdziwej wolności), mniejsza o to za co nam ufundowano te wczasy, zamierzamy... pozostać w fachu (już widzę oburzone twarze matek Polek). Wyruszamy więc na ulice najbliższego nam miasta (dla jasności, chodzi o miasto w USA) i zaczynamy podkopywać zapasy gotówkowe firm ubezpieczeniowych. Naszym celem będzie ściągnięcie z ulicy jak największej liczby wózków, odstawienie ich na „zaklepane" miejsce w jednym z garaży lub bezpośrednio do naszego mechanika, który ciągle bawi się w numeromanię, skwapliwie uwiarygadniając posiadane dokumenty odpowiednim wozem. Ba, ale niestety, nie jesteśmy sami. Jak w każdym, szanującym się fachu, istnieje pojęcie konkurencji. Nie chcąc zostać dwudziestoletnim inwalidą podłapaliśmy kilkanaście zleceń u pewnego jegomościa. On zas przyczepił się do nas niczym rzep do psiego ogona, i zdani na jego kaprysy, musimy drałować po mieście w poszukiwaniu odpowiednich bryk lub po prostu zająć się ich odstawieniem do lakiernika. Proste, nie...?

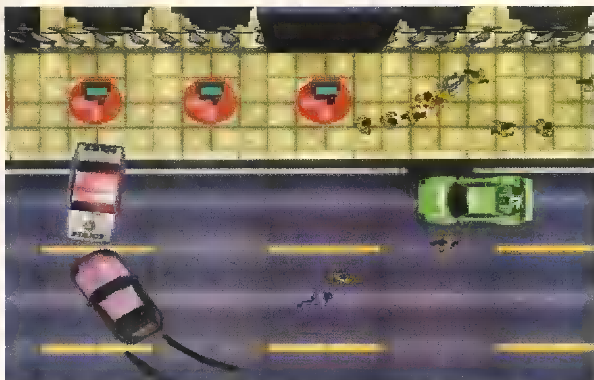


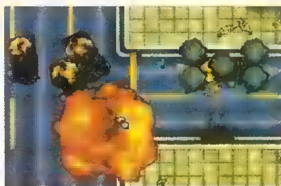
Ach, ta kojąca zieleń parku. I Makarow [redacted]

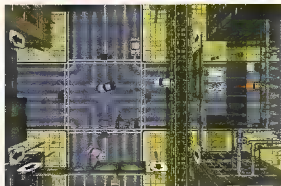


Na początku było światło... a potem okrzyk śledczego: Noooo „Szajba", to gdzie te samochodziki, hę? Życie jest ciężkie. Państwowa mafia skwapliwie utrzymuje sforę niegodziwców, którzy tylko czyhają na to, by cię dopaść i obedrzeć ze skóry. Wiadomo, nikt nie lubi konkurencji w okradaniu. A okraść złodzieja to nie grzech (gdzieś to przeczytałem...). Policja. Ci wysoce niesympatyczni dżentelmeni o twarzach psów gończych, manierach kloszarda i delikatności imadła. Ich smurfowe wdzianka często mijać będziesz na ulicy. W całym City jest kilka komisariatów, w nich siedzą ci jegomoście umilając sobie życie poranną kawką i patrolami samochodowymi. To właśnie one będą cierpliwie Cię ścigać w nadziei na szybszy awans. Rozpoznasz je od razu, migające „koguty" nie pozostawiają cienia wątpliwości. Jeśli na ekranie, powyżej nazwy dzielnicy, w której się znajdujesz, zobaczysz łeb gliny, to wiesz już dobrze, że poturbowani przez Ciebie przechodnie czy właściciele obrobionych aut wszczęli alarm. Na ścigaczy musisz uważać. Będą oni dążyli do tego, by przyskrzynić Cię osobiście, wyciągając z auta na asfalt ulicy. Nie









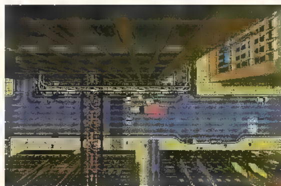
licz jednak na to, że pokazując im tyły pozbywasz się ich definitywnie. Ich trzydziestkiósemki nie będą bezradnie leżały w kaburach (pamiętaj, to USA, a nie III RP!), a oni sami chętnie po nie sięgają. Są tylko dwie metody, by pozbyć się pościgu. W wymiarze taktycznym oznacza to szybką ucieczkę do innej dzielnicy (znajomość miasta to podstawa) lub rozjechanie gliny. On sam dążyć będzie po zatrzymaniu wozu do wyciągnięcia Cię przez drzwi kierowcy, można więc podjechać pod ścianę i „udawać Greka". Przynajmniej do chwili, gdy

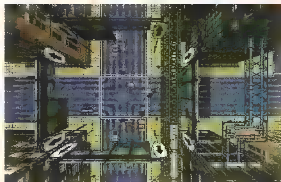
„Po kilkunastu rozegraniach będziecie wiedzieli, jaki wóz ile jest wart oraz czy ma dobrego „kopa", ułatwiającego ucieczkę"

facet wejdzie Ci pod koła. W wymiarze strategicznym będziesz musiał prysnąć na „metę" i przeczekać chwilkę. Może nią być na przykład stacja metra, gdzie „stróże prawa" zaglądają niechętnie (Jak u nas! Doganiamy Amerykę! – Suicide). Celem w gierze jest dobycie „marki" w fachu i zarobienie nieco (te nędzne kilka milionów dolców). Kasę otrzymujemy za wykonane zlecenia lub punktując na własny rachunek wszystko co się rusza. Od rozjeżdżania przechodniów i stłuczek po rozwalanie konkurencji i policji. Zadania otrzymujesz od swojego bossa telefonicznie. Musisz zatrzymywać się przy ulicznych budkach telefonicznych i łapać kontakt. Drugą metodą jest podłapywanie ochotniczych i zupełnie bonusowych zadań, które znajdziesz na chodnikach. Oznaczone one są kręcącym się znakiem „informacji". Dostajesz za nie dodatkową kasę, lecz uważać musisz czy nie kolidują z aktualnym zleceniem bossa. Na niektóre zadania będziesz miał bowiem ograniczony czas. Tak jest w przypadku zakręconego porywacza, który wyznacza piekielnie krótkie terminy kontaktu, i trzeba szaleć po mieście od jednej do drugiej budki telefonicznej. Generalnie można więc cały ten wątek ochrzcić mianem „pracy na zlecenie" (choć do wypełnienia jakiekolwiek PIT–u nie namawiamy).

O grafice słów kilka. BMG przyzwyczaiła nas do dobrej oprawy graficznej. Tak też jest w przypadku tego produktu. Już na samym wstępnie pyta on nas o tryb, w jakim chcielibyśmy go uruchomić. Miłośnicy i posiadacze kart 3Dfx będą mogli poszaleć, innych czeka rozrywka w nieco bardziej „szarej" formie. Nie oznacza to jednak utraty całej grywalności gierki, skąd! Samochody i ulice będą może mniej odbajerzone, ale z pewnością wszystko będzie przedstawione nad wyraz dokładnie. Naszego bohatera dostrzec możemy z lotu ptaka, podobnie jak i całe miasto. Bardzo ułatwia nam to rozpoznawanie obiektów, ale elementy dróg ukryte w tunelach będą naszą zmorą, na szczęście jest ich niewiele. Na uwagę zasługuje liczba typów maszyn, jakie spotkamy na ulicach City. Po kilkunastu rozegraniach będziecie wiedzieli, jaki wóz ile jest wart oraz czy ma dobrego „kopa", ułatwiającego ucieczkę. Wiedza to bardzo cenna. Czasami jednak w pędzie można zgubić niektóre obiekty i wówczas kilka siarczystych epitetów posypie się na głowy twórców gry. Oprawa muzyczna też jest niczego sobie, osamplowanie gry także. W Polsce dystrybutorem gry jest firma CD-Projekt. I to właśnie ci rzutcy dżentelmeni stoją za spolszczoną wersją tej gry. Trzeba przyznać, że mieli kawał ciężkiej roboty do zrobienia. Mowa o „niecenzuralnych" komentarzach i komunikatach, jakie otrzymuje nasz bohater podczas miejskich szaleństw. Trzeba przyznać, że tłumacze stanęli na wysokości zadania, nie kalecząc naszych uszu nowomową, ale także i nie hołdując rejowskiej tradycji, głoszącej, iż „Polacy nie gęsi...". No i chwała Bogu! A dla miłośników rzeczy z „dolnej półki" informacja. W grze (only PL) znajdziecie plik italian.txt. Wystarczy hmmm... zmienić mu nazwę na italian.old, a special.txt na italian.txt by cieszyć uszy (!!!!????) soczystością słowiańszczyzny. Rulezzz!

JAGD 52 & SUICIDE





Wydawca	BMG	Rekomendowane	Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95
Producent	DMA	Akcelerator graficzny	3Dfx
Dystrybucja	CD-Projekt	[illegible] Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania / Cena	Już jest / 165,00 zł	Tryb Multi-Player	Sieć lokalna, serial, modem
Minimalne Wymagania	Pentium 60, 16 MB RAM, Win 95	Strona [illegible]	http://www.dma.co.uk

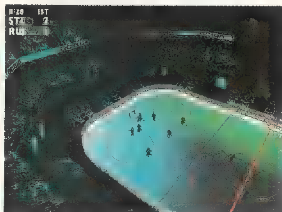
PC GAMER OCENA

[illegible] ukazuje trud złodziejskie[illegible] żywota. Rzeczywistość je[illegible] może być cięższa niż myślicie...

90%

Actua Ice Hockey

Gremlin dzielnie ośmielił się dać NHL kilka kuksańców swą, oficjalną grą w hokeja na lodzie.



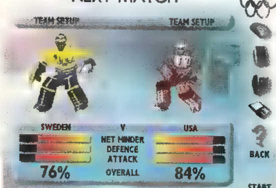
Gol wywołuje tęczę, hm, owocowych aromatów.



Zgodnie [redacted] tradycją, grube, nielubiane chłopaki trafiają [redacted] bramki.

Rozważmy ten krótki urywek z niskobudżetowego, kultowego filmu *Swingers*... W trakcie najgorętszej rozgrywki w Mega Drive *NHL* rozlega się dzwonek u drzwi. Pauzując grę, chłopak wstaje i idzie otworzyć. Wracając, z pudełkami pizzy w ręku, odkrywa, że gra się sama uruchomiła i gwiazdor jego drużyny, Wayne Gretzky, leży rozciągnięty na lodzie, a z rany na głowie cieknie mu krew. Rozlega się oskarżycielski krzyk...

To było właśnie piękno konsolowej *NHL*. Szybka, łatwa do ustawienia na działanie na wielu graczy i pełna nadmiarowych momentów (pleksiglasowa osłona rozpryskująca się od uderzenia pędzącego krążka, nagle wybuchające bójki na lodowisku). Może nie była to najbardziej realistyczna z symulacji sportowych, ale z pewnością jedna z zabawniejszych.



Te bardzo ważne – ekrany [redacted] nie umywają się do tych [redacted]

Aktualna *NHL 98* może i wyglądać fantastycznie, ale część zabawy gdzieś z niej wyparowała. Przywrócenie temu sportowi odrobiny radości padło więc na Gremlin. Jak można było oczekiwać, dla uzyskania szybkości Gremlin wykorzystał trochę kodu engine z *Actua Soccer 2* i, tak jak woleliśmy sprint *Actua Soccer 2* od truchtu *FIFA*, tak *Actua Ice Hockey* pod względem szybkości bije *NHL 98*. Jednakże *NHL 98* – ze swymi scenkami graczy wychodzącymi z ławki kar, swymi płynnymi komentarzami oraz ostrymi jak żyleta, pełnymi szczegółów postaciami zawodników – w dalszym ciągu oferuje więcej niż ta propozycja z serii *Actua*.

Oczywiście, poza standardowymi zasadami NHL, mamy tu komplet przepisów olimpijskich (wystarczających dla zaspokojenia wymagań licencji w Nagano), ale na niemal wszystkich pozostałych obszarach, *Actua* nie daje rady standardom ustanowionym przez EA Sports. Grafika, choć szybka, to jednak nie jest tak szczegółowa, brak tu wstawek filmowych, brak walk, a komentarze są powtarzalne. Liczyłem frazę „Poderwał krążek z tafli" – 28 razy w jednym meczu.

Ale mimo wszystko, w *Actua Ice Hockey* doskonały jest sposób sterowania – sprytna ikonka strzałki umieszczona jest pod Twoim zawodnikiem, pokazując zasięg potencjalnie bezpiecznych podań. A dodatkowo, jako efekt korzystania z karty 3D, są absolutnie wspaniałe refleksy świetlne, animacje oraz wielobarwne fetowanie zwycięstwa. Jednak przy wszystkich tych zaletach – a do ich listy powinniśmy jeszcze dodać krążek, który się faktycznie widzi oraz godną uwagi liczbę możliwości sterowania (strzał, podanie, przyspieszenie i pchnięcie) – fakt pozostaje faktem, że *NHL 98* wszystko to robi lepiej.

> *„Srebrny medal oraz wyrazy głębokiej sympatii."*

A więc dla *Actua* srebrny medal i wyrazy głębokiej sympatii. To i tak o wiele więcej niż reprezentanci naszego kraju zdołali osiągnąć w Nagano. (Nie wspominając już o osiągnięciach naszych reprezentantów – przyp. tłum.)

MATTHEW PIERCE

Wydawca	Gremlin	Rekomendowane	Pentium 166, karta 3D
Producent	Gremlin	Akcelerator graficzny	3Dfx, PowerVR
Dystrybucja	Brak	Karta Dźwiękowa	SoundBlaster i kompatybilne
Data Wydania	Już jest – Wielka Brytania	Tryb Multi-Player	Równocześnie 2 graczy
Minimalne Wymagania	Pentium 90, 16 MB RAM	Strona WWW	http://www.gremlin.co.uk

[redacted] OCENA

Dobrze wyglądająca, szybka symulacja. [redacted] zbyt wiele usterek, by mogła konkurować [redacted]

77%



MSS RECORDS 

RIDER Jeans

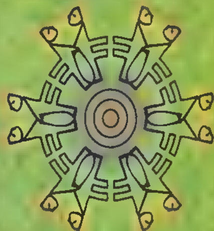
THE UNDERGROUND SOUND OF LODZ
BOAT PEOPLE COMPILATION '97



JUNGLE PROGRESSIVE HARDCORE DRUM'N'BASS



THE UNDERGROUND SOUND OF LODZ
BOAT PEOPLE COMPILATION '98



TRANS HARDHOUSE HARDCORE BREAKBEAT

Underground Sound Of Lodz - uderzenie jakiego od dawna potrzebujesz. CD, kaseta - już w sprzedaży !!!

Oryginalny DRUM'N'BASS na światowym poziomie. Niebanalne tematy, zakręcone rytmy. CD, kaseta - już w sprzedaży !!!

Najbardziej aktualna kompilacja tanecznego undergroundu. 70 minut maksymalnie energetycznych harców. CD, kaseta - już w sprzedaży !!!



Informujemy, że impreza TECHNO 2000: ALIEN NATION nie odbyła się ze względu na nagłą zmianę przepisów dotyczących organizacji imprez masowych.

Dostępne w sklepach muzycznych. Możliwość zamówienia w sprzedaży wysyłkowej przy min. 2 tytułach. Zamówienia przyjmujemy również pocztą elektroniczną. W swojej ofercie posiadamy również pełne dyskografie angielskich wytwórni SUBBASE REC.. i FLEX REC. Oprócz tego dystrybujemy składanki firmowane przez BREAKDOWN REC. i REACT REC..

Aby otrzymać nasze wydawnictwa należy wysłać na nasz adres przekazem pocztowym (czerwony druczek) kwotę stanowiącą iloczyn ilości zamówionych egzemplarzy plus koszt wysyłki. 5zł Należy dokładnie opisać które wydawnictwa się zamawia - jest na to miejsce na odwrocie czerwonego druku przekazu.

MC (kaseta) = 12,00zł CD (płyta) = 24,00zł





MSS RECORDS / ARP OVO s.c.
ul. Kilińskiego 210 93-106 Łódź
tel/fax 0-42 684-30-74

DYSTRYBUCJA: CDN
02-054 W-wa, ul. Dantyszka 8
tel/fax (22) 25 56 84

E-mail: MSSrec@konto.infocentrum.com

Gra na faul

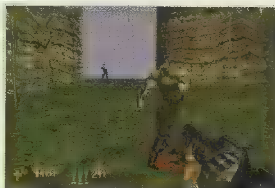
Jak w każdym numerze, specjalnie dla Was przygotowaliśmy garść tipów, ułatwiających Wam życie w grze. Zapraszamy do czytania i zalecamy efektywne wykorzystanie zawartości merytorycznej tej strony. SUICIDE

Turok: Dinosaur Hunter

Wspaniale wyglądająca gierka, która może doprowadzić do szału swym poziomem trudności nawet nabardziej wytrwałych giercmanów. Specjalnie dla nich lista ułatwień. Wymienione kody wpisz w menu głównym w opcji **Enter Cheat**.

bkstrd – tryb Fly
dddnstbr – tryb God
dnlddck – tryb Quack
fhgtbc – pokazuje wrogów
gnntrtmnt – cała mapa
grgmlchck – dopałka T-rex
jffspngdnbrg – nieograniczona liczba żyć
jhnnck – tryb Disco
jhnthms – dopałka Longhunter
jsncrpntr – zmniejszenie wrogów
injhnsn – nieograniczona amunicja
ndnlp – tryb Spirit
nglckck – wszystkie klucze
rbchn – wielkie łby
rntrc – dopałka Campaigner
shntrrnt – korytarz
stphnbrml – dopałka Mantis





thmscls – cały arsenał
thtrtmbb – lista płac
mttstbbngtnb – poziom 1
drrnstbbngtn – poziom 2
mkjnk – poziom 3
ptndncn – poziom 4
nntnd – poziom 5
trmnn – poziom 6
jmdnn – poziom 7
mrgrttrr – poziom 8

Balls Of Steel

Zestaw przekrętów do wspaniałych pinballi – jednych z najlepszych, jakie nasze oczęta widziały. Aby uaktywnić podane tipsiory, wystartuj jeden ze stołów, wciśnij klawisz Print Screen i wpisz wymienione kody. Twoje życie stanie się prostsze! Prawdziwy weteran automatowych rozgrywek nie powinien jednak [illegible] nich korzytać. Jeśli jednak chcecie iść na łatwiznę.

Wszystkie stoły:

grand canyon – wszystkie blokery włączone/wyłączone
last legs – ustawia na końcową kulkę
morlock – więcej czasu
eloi – mniej czasu
pitchfork – dodanie punktów
couch potato – tryby wideo

[illegible]

whodunnit – ustawienie „Decision"
[illegible] – przeładowanie kickbacku
evil [illegible] – ustawienie dwóch kulek
freakshow – aktywacja dodatkowej kulki
nerf gun – ustawienie superdziała
popcorn – tryb Super pops
roach motel – tryb Crawler attack
t-minus 1 – trening
t-minus 2 – tryb Bug hunt
t-minus [illegible] – tryb Guard duty
t-minus [illegible] – tryb Xenophobia
t-minus [illegible] – tryb Meteor storm
t-minus 6 – tryb Rescue
t-minus 7 – tryb Showdown



t-minus [illegible] – tryb Final assault
triplets – trzy kulki
warp core — tryb Powerball

[illegible] Firestorm:

whodunnit – tryb Mystery
bucket – przeładowanie Kickbacku
[illegible] – dwie kulki
freakshow – tryb Extra ball
road rage – ustawiony Car chase
t-minus 1 – odliczanie
t-minus [illegible] – totalny chaos
t-minus 3 – przerażająca bomba
t-minus [illegible] – tryb Waterfront
t-minus [illegible] – tryb Airport
t-minus [illegible] – podwodny alarm
[illegible] 7 – atak
t-minus 8 – burza ogniowa
triplets – 3 kulki
warp [illegible] – tryb Powerball

Wing Commander: Prophecy

Oto garść użytecznych tipsiaków. Będąc w kokpicie podczas lotu wpisz „Dynomite". Dzięki temu następujące klawisze umożliwią Ci:

[illegible] – włączenie/wyłączenie kolizji
Ctrl I – włączenie/wyłączenie god mode
Ctrl k – zniszczenie Twojego statku
Ctrl F12 – zniszczenie celu

Wpisz „moretunes", również będąc w kokpicie – od teraz radio jest uruchomione. Na screenie simulator mission selection screen wstukaj „alswantmoreships" – będziesz mógł polatać sobie samolocikami wroga.

Klawiszem Z włączasz selekcję statków Twego adwersarza.



Listy

Cześć ludziska! Eh, wiosna pełną gębą, słoneczko rozleniwia niemiłosiernie cały organizm... Człowiekowi nic nie chce się robić – najlepiej byłoby usiąść sobie pod drzewkiem i sącząc jakiś napój chłodzący rozmawiać z ludzikami o przeróżnych sprawach. Zaraz, zaraz – przecież mogę to robić! Co prawda nie bezpośrednio, nie pod drzewkiem i sącząc nie taki napój jakbym chciał, ale za to z kim! Z naszymi kochanymi Czytelnikami!!! Yep, człowiek od razu czuje się lepiej! Tak, więc moi drodzy przystąpmy do „konwersacji”...

„Mój list dotyczy recenzji *Screamer Rally*. A więc po wielogodzinnych dywagacjach doszedłem do wniosku, że albo przetłumaczyliście opis autorstwa Deana Ewansa bardzo skrupulatnie, albo że nawet Wam zdarzają się błędy. Chodzi mi o to, że podsumowanie niniejszej gry brzmi: *Total Annihilation* szybko, prosto i skutecznie spowoduje, że zapomnisz o *Red Alert*. A zatem co ma wspólnego *TA* i *RA* ze *Screamer Rally?* Chciałem jeszcze wiedzieć, dlaczego nazwaliście powyższą grę *Sreamer Rally*. Myślę, że niestety wielu Czytelnikom PCG coś takiego jak srimer kojarzy się ze „zbędnymi produktami przemiany materii”. Moim zdaniem była to jednak literówka, a nie jakiś podtekst. *K2 Tasior*

Ten artykuł to klasyczny przykład na działalność watażki i sabotażysty zwanego popularnie chochlikiem drukarskim (he, to ciekawe, w jak łatwy sposób pisarczyki i wszyscy inni tworzący gazety potrafią się oczyścić z zarzutów). Jak wykazało śledztwo przeprowadzone przy użyciu wszelkich możliwych środków nacisku, babolce te powstały na etapie składania – w tabelce powinno być napisane: „To prawdziwie odjazdowy produkt, zostawiający gry SEGI daleko w tyle”. Ciekawostką jest natomiast to, że ów łobuz (oczywiście mam na myśli chochlika ;-) pozostawił w niej prawidłową ocenę – 87%. Sprawa druga: oczywiście nie jesteśmy świntuchami i w żadnym wypadku nie chcieliśmy nikogo obrazić! Srimer to po prostu literówka, inna sprawa, że dosyć brzydko kojarząca się... Oczywiście, wszystkich zainteresowanych i urażonych niniejszym chcielibyśmy przeprosić.

„Mam grę *Jedi Knight*. Po włączeniu Enable 3D Acceleration komputer wiesza się. Co zrobić? W troubleshooting przeczytałem, że Glide może być zainstalowany w złym miejscu.” *Olaf z Warszawy*

Nie widziałeś mnie nigdy w programie telewizyjnym „Ręce, które leczą”, tak więc zapewne się domyślasz, że nie potrafię uzdrawiać na odległość. Nawet pecetów. Jedyne, co mogę Ci poradzić, to po pierwsze, przeinstalowanie karty, a po drugie, zdobycie możliwie najnowszej wersji sterowników Glide. Jeśli to nie pomoże, zadzwoń do dystrybutora Jedi Knight i przedstaw swój problem – powinieneś uzyskać pomoc!

„Jestem ciekaw o ile więcej zarobiliście nie wydając PC Gamera PL od nr. 2/98 w formie grzbietowej. (...) Bądźcie najdrożsi, ale proporcjonalnie do tego co oferujecie. Czekam na ten dzień, kiedy będziecie identyczni z PCG UK.

A teraz pytanie sprzętowe: mam słabiutką kartę grafiki 2D. Co zrobić – kupić szybką 2D i Monstera czy jakąś z chipsetem 2D/3D lub poczekać na Voodoo 2 z akceleracją 2D/3D.” *Peter*

Odpowiedź na pierwsze pytanie: wykonując taki ruch uniknęliśmy kolejnej podwyżki ceny! Pamiętaj o tym, że kupujesz pismo licencyjne (i jakby nie było prestiżowe), tak więc w skład ceny wchodzą nie tylko standardowe opłaty (druk, papier, płace dla pracowników, marża), ale i opłaty licencyjne! Uwierz mi: nikt w redakcji nie wzbogacił się na tym!!! Ponadto możesz być pewien, że będziemy robić wszystko, aby całkowicie upodobnić się do angielskiego wydania PCG (kto wie, może za jakiś czas upodobnimy się do edycji amerykańskiej...).

Odpowiedź na pytanie drugie: sugerowałbym abyś zakupił szybką 2D i kartę opartą na chipsecie Voodoo – jest to najprostsze, najpopularniejsze i właściwie najtańsze rozwiązanie. Jeśli chodzi o Voodoo 2: jak dotąd nie słyszałem nic na temat wspierania jednocześnie grafiki 2D i 3D przez karty oparte na tym chpisecie. Z wszelkich zapowiedzi wygląda na to, że będzie to jedynie akcelerator dopalania trzeciego wymiaru. Jednak nie chcę na razie prorokować: informacje na temat nowego układu firmy 3Dfx są na razie (w dniach, w których to piszę, czyli początek kwietnia) szczątkowe i dosyć mętne.

„Moim zdaniem, macie jedną zasadniczą wadę – w Waszym czasopiśmie jest zbytmało tipsów. Moglibyście zrobić większą rubrykę na tipsy np. na 2, a nie na pół strony.” *Kamil*

W chwili kiedy czytasz ten numer PC Gamera PL, dochodzą do nas ostatnie ankiety. Robimy już ostateczne podsumowanie (uff... możesz mi wierzyć: mamy z tym – że się tak wyrażę – kupę roboty), z którego będziemy wyciągać wnioski dotyczące kształtu pisma. Na dzień dzisiejszy mogę Ci powiedzieć, że takich propozycji było bardzo dużo i z tego powodu już od następnego numeru PCG PL, rubryka Gra na Faul zmieni swój kształt. Po pierwsze, uzyska swojego „opiekuna” – od teraz będzie prowadzona przez niejakiego Jagda 52. Po drugie (i najważniejsze), zgodnie z Waszymi sugestiami, będzie mieściła się na 2 stronach. Nasz klient, nasz Pan!

To wszystko w bieżącym numerze PCG PL jeśli chodzi o listy. Jak zwykle zapraszam wszystkich naszych Czytelników do następnego numeru, życząc wszystkim przyjemnych majówek w plenerze z PC Gamerem Po Polsku w ręku. Cześć!

susajd@friko4.onet.pl

Encyklopedia dla dzieci

Ostatnimi czasy na naszym rynku pojawia się coraz więcej materiałów multimedialnych, na których z dumą widnieje słowo encyklopedia.



Po kilku poważnych wydawnictwach, mających ugruntowaną na rynku pozycję dzięki swoim książkowym dokonaniom, nadszedł czas na produkt, który dedykowany jest najmłodszym miłośnikom komputeryzacji.

Znany już nam, rodzimy wydawca, firma Albion, dopuściła się produktu, pretendującego do miana „multimedialnej encyklopedii dla dzieci". A oto co z tego wyszło.

Sama encyklopedia nie jest niczym innym, jak tylko zbiorem kilkuset haseł (tutaj, według zapewnień twórców, znajdziemy ich ok. 1000). Pochodzą one z różnych dziedzin, tym niemniej można zauważyć pewne ciągoty autorów do działu humanistyczno-historycznego, choć na brak zagadnień technicznych z pewnością nie można się uskarżać. Całość podzielona została na kilkanaście różnych działów, u podstaw których leżała idea doprowadzenia do maksymalnie nieskomplikowanego odbioru całego programu, a nie jego merytorycznej części. Bowiem encyklopedia Albionu to nie tylko kilka fotografii i słów o danej postaci czy zagadnieniu. Prawie każde hasło ma odpowiednią oprawę graficzną, są to rysunki, zdjęcia czy wreszcie filmiki. Ponadto do programu dołączono kilka świetnych, nie tylko krotochwilnych zabawek. Są to malowanki, krzyżówki, quizy sprawdzające zdobytą wiedzę i testujące zdolność zapamiętywania wzrokowego. Do samego kompaktu zaś autorzy dodali grę planszową i malowanki. I tutaj uderza pewna nieścisłość, o której przypomnę dalej. W encyklopedii zestaw tematyczny haseł jest bardzo zróżnicowany. Śmiem wątpić czy zadeklarowany przez autorów wiek odbiorcy (5-10 lat) został odpowiednio dobrze określony.





Grafika, czyli odbiór

W tej sprawie trzeba naprawdę podziękować ekipie Albionu za świetną robotę. Wszystko co zobaczycie w tym produkcie zostało w większości wysmażone przez grafików, dla których wciąż świetnym wzorcem pozostają np. Christa czy Lutczyn. Nie znajdziecie tutaj nic z „golizny czy „gęboklepania" tak znanego ze wszystkich gier. Oprawa graficzna świetnie oddaje zamierzenia autorów, doskonale obrazuje hasła i chyba naprawdę trafia w zadeklarowaną grupę wiekową. Ciepłe, pastelowe kolorki i miękkość kreski doskonale pomagają wchłonąć prezentowany materiał i umilają jego przeglądanie. W części „filmowej" pomieszano nieco krótkie filmiki wideo prezentujące wybrane hasła np. autobus, z techniką 3D świetnie nadającą się do pokazania wnętrza ludzkiego ciała czy „rzutu okiem przez teleskop". Mimo iż są krótkie, to świetnie spełniają swoje zadanie, a ich sugestywność nakazuje przypuszczać, iż nie są dziełem ostatnich chwil przed wydawaniem programu, ale zostały zrobione bez pośpiechu. Dobra robota!

Dźwięk

Oprawa dźwiękowa także prezentuje się świetnie. Wszystkie hasła czytane są przez lektorów, którzy robią to wyraźnie, nie spiesząc się, dzięki czemu są zrozumiali. Podobnie jest z wszystkimi panelami encyklopedii, ich udźwiękowienie powinno być podawane jako przykład dla innych wydawców (np. świetnie słucha się tekstu zapraszającego do malowanki). Po postu zrobiono tutaj wszystko co było konieczne dla wyraźnego (o czym zapominają niektórzy) przedstawienia treści.

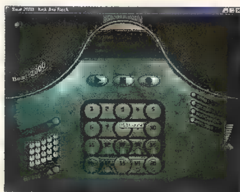
Sedno, czyli wiedza

I tutaj, niestety, można mieć do kilku rzeczy zastrzeżenia. Generalnie hasła zostały dobrane prawidłowo, poruszają wszelkie aspekty współczesnego świata na etapie, który powinien być zrozumiały dla dziesięciolatka tylko... Spośród postaci historycznych znaleźć można m.in. Lenina, ale jako że jest tutaj Hitler, Stalin czy nasz Wałęsa to wszystko okay. Tylko kto wyjaśni dziecku słowa dyktator czy socjalista! Encyklopedia tego nie robi. A proszę powiedzieć dziesięciolatkowi o „komunie" i wyjaśnić mu z niej cokolwiek w momencie, gdy może poza Engelsem i Marksem tylko 2-3 ludzi wiedziało, gdzie jest sens gospodarki socjalistycznej. No i niestety są błędy... My na gorąco złapaliśmy dwa (a właściwie złapał ten strategiczny degenerat – Jagd). Napolen Bonaparte nie nosił cyferki III, a Zawisza Czarny pochodził z Garbowa (a nie z Grabowa). Mimo wszystko, nie radziłbym lekceważyć młodego odbiorcy, za kilka lat podobne nieścisłości mogą mu się odbić semestralną czkawką.

Mimo tych kilku wad, program wart jest kupienia i gwarantuje świetną zabawę.

JAGD 52 & SUICIDE



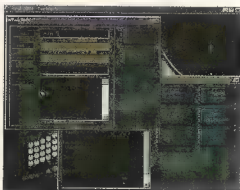


Beat 2000

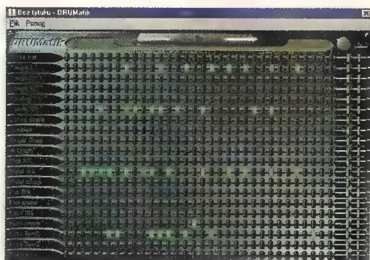
Komputeryzacja w dzisiejszych czasach to bez wątpienia epoka gier, które zewsząd nas zalewają. Branża rozrywkowa stała się obecnie przemysłem gier komputerowych, który na całym świecie przynosi zyski rzędu setek milionów dolarów...

Dzieje się tak za sprawą rzeszy giercmanów, którzy – rezygnując z wszystkiego (także z pokarmu) – idą kupić niczym człowiek uzależniony wymarzony produkt (swoją drogą szkoda, że nie dzieje się tak w Polsce...). Jednak nie wszyscy zajmujący się komputerami są biernymi konsumentami zdanymi na przyjmowanie gotowych wyrobów. Istnieje duża grupa tych, którzy sami coś tworzą. Są nimi często artyści (może zbyt wygórowane określenie), którzy traktują swój komputer jako narzędzie służące do kreowania niejednokrotnie prawdziwej sztuki XXI wieku. Koderzy, graficy, muzycy, text-writerzy, ASCII makerzy – bo o nich tu mowa – odłożyli często na zawsze gry na półkę po to, by samemu tworzyć. W tym zaś pomaga im (a właściwie umożliwia) masa profesjonalnego i tego mniej zaawansowanego oprogramowania. Właśnie dla tych, którzy czują przypływ natchnienia i chęć tworzenia zbitków dźwięków zwanych muzyką powstał *Beat 2000*...

Na pierwszy rzut oka program może nas zafascynować oprawą graficzną, która stoi na naprawdę przyzwoitym poziomie. Wszystko jest (może oprócz edytora sampli – AudioMatik) przejrzyste i estetyczne. Dzięki temu z pewnością każdy nawet niedoświadczony użytkownik komputera poradzi sobie z „Uderzeniem 2000" bez większego problemu. Muzyków bardziej doświadczonych, zaawansowanych, a głównie tych, którzy tworzą na trackerach, zapewne zdziwi sposób tworzenia (miksowania) muzyki. Wydać się on może zbyt prosty i ograniczający swobodę tworzenia. Swoją drogą, ostatnio zauważyłem, że powstaje coraz większa liczba programów o podobnym sposobie działania – dla mnie są one zbyt uproszczone :(. A więc na czym to polega.? Otóż mamy tu do dyspozycji 20 kanałów. Każdy z nich może być modyfikowany poprzez zmianę natężenia głośności albo balans. W podprogramie *Pro 2000* wpisujemy (czyt. rysujemy), jaki sampl ma się znaleźć na określonym kanale. Możemy tu także ustawiać, jak długo wybrany przez nas sampl ma być grany oraz od którego miejsca ma się rozpocząć jego odgrywanie. Ponadto możemy ustawić jego głośność, balans oraz tempo całego utworu. Wszystko to w sposób uproszczony do minimum robimy myszką (gdy wybierzemy sampl na którymś kanale, klikając i przytrzymując klawisz myszki zaznaczamy zakres odgrywania dźwięku). Do *Beata 2000* dodano także aplikację DrumAtik, która służy do tworzenia sekwencji perkusyjnych. Tu także sposób tworzenia jest niezwykle prosty. Polega on na tym, że włączamy lub wyłączamy ułożone równolegle w dwudziestu (liczba kanałów) rzędach prostokąty, które symbolizują odpowiednio czy sampl ma być w danym momencie odegrany, czy też nie. Możemy tu modyfikować tempo, wgrywać (importować) sample (wavy) oraz nagrywać całą ścieżkę perkusyjną w jeden plik, wykorzystując ją w głównym programie. Trzecim i ostatnim programem dodatkowym jest AudioMatik, służący do edytowania sampli. Ma on kilka ciekawych opcji (echo, filtr, chór itp.), jednak nie można się tym zachwycać, gdyż opcje te są bardzo popularne i dziś ma je niemalże każdy program muzyczny. W aplikacji tej można eksportować i importować sample w kilku formatach. Sample importowane możemy oczywiście wykorzystać do miksowania w omówionym już podprogramiku *Pro 2000*.



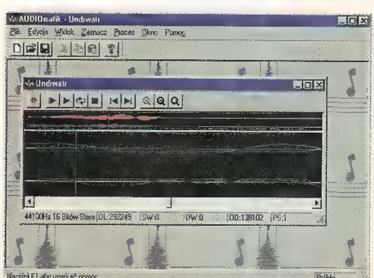
Powyżej mówiłem o aplikacjach dodatkowych, zaś zasadniczy program *Beat 2000* to nic innego jak bardzo prosty mikser. Ogranicza się do kilku opcji, jakimi są wyłączenie poszczególnych kanałów, zmiana głośności i balansu. Tutaj, o ile można tak to nazwać, odtwarzamy przygotowane wcześniej w programach pobocznych muzyczki, które możemy miksować. Wszystko jest tu przejrzyste i bardzo proste w obsłudze, toteż nikt nie powinien mieć kłopotu z obsługą programu. Standardowo *Beat 2000* ma dużą liczbę sampli oraz gotowych muzyk (dla mnie niezbyt ciekawych), które pomogą nam poznać program. Dzięki nim będziemy mogli na gotowych przykładach pobawić się w miksowanie lub też, gdy zapoznamy się



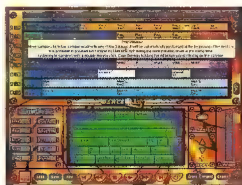
dobrze z programem, zaczniemy tworzyć własne, wspaniałe kompozycje.

Mimo że producenci (firma Aludra Software) *Beata 2000* polecają zarówno początkującym, jak i zaawansowanym muzykom, ja poleciłbym go jedynie tym pierwszym. Teoretycznie możemy stworzyć na nim muzykę profesjonalną, lecz do tego istnieją inne, znacznie lepsze, bardziej rozbudowane i zaawansowane programy. Dla tych, którzy chcieliby się pobawić w domu w muzykowanie, z pewnością *Beat 2000* okaże się wyśmienity, gdyż jest bardzo prosty w obsłudze, dosyć rozwinięty i ma małe wymagania (P60, 16 MB RAM, Win95 lub nowszy, karta muzyczna zgodna z DirectSound). Program jest na pewno godny polecenia najmłodszym użytkownikom komputera, którzy chcieliby w możliwie najbardziej konstruktywny sposób spędzić swój wolny czas. NOIZ

PS. Kontakt z autorami – Aludra Software można uzyskać przez **http://www.techlandsoft.com**



Dance eJay



Czy chciałbyś napisać utwory na miarę hitów *Prodigy* lub *Chemical Brothers?* Nic prostszego – komputer, program muzyczny plus trochę weny twórczej i już!

Dance eJay należy [illegible] czołówki najlepiej sprzedawanych programów muzycznych [illegible] [illegible] Brytanii. Jest [illegible] zasługą łatwości [illegible] obsłudze, przy jednocześnie, dużych [illegible]żliwościach. Tworzenie muzyki sprowadza się [illegible] układania różnokolorowych klocków, [illegible] to [illegible] dziecko potrafi! Dystrybucją progra[illegible] [illegible] Polsce zajmuje się firma [illegible]

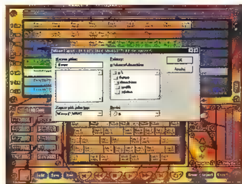
Warszawa, ul. Pereca 2
tel.(0-22)6542368



Schyłek XX wieku to czas rozwijającego się z niezwykłą dynamiką rynku komputerowego. Chyba nie da się dziś nie zauważyć zjawiska, jakim jest powszechne używanie komputerów we wszystkich dziedzinach życia. Jedną z nich jest bez cienia wątpliwości muzyka. Dziś zespół, który nie używa do tworzenia muzyki maszyn ery nowożytnej, czyli komputerów, szczyci się tym i uważa to za dobrą formę reklamy, gdyż wyróżnia się wśród innych tzn. tych, którzy ułatwiają sobie życie, używając owych wspaniałych (ze względu na możliwości) maszyn. Nie ukrywajmy, że komputer (co wydawać się może paradoksem, gdyż jest stworzony przez człowieka) nie potrafiący przecież myśleć zaczyna nami powoli władać. Bez niego za kilka lat (może dla niektórych jest to już dziś) nie będziemy mogli się obejść. Wracając do muzyki – nie da się ukryć, że jej elektroniczna odmiana także zdobywa sobie coraz szersze grono słuchaczy. Kto nie słyszał o takich zespołach, jak *Prodigy, Chemical Brothers, Apollo 440?* Ich muzyka nie zostałaby stworzona bez komputerów! Ta wspaniała maszyna daje niemalże nieograniczone możliwości tworzenia. Mówiąc o komputerach i ich roli w muzyce nie można nie wspomnieć o oprogramowaniu, bez którego byłyby one bez wartości. Programy muzyczne powstawały od samego początku. Jednymi [illegible] najwcześniejszych i zarazem najbardziej popularnych były (czy raczej są) trackery w różnych odmianach. Jednak obecnie mamy do naszej dyspozycji coraz więcej programów o innych niekonwencjonalnych sposobach tworzenia muzyki. Jednym z nich jest właśnie *Dance eJay.*



Program rozpoczyna się całkiem przyjemną introdukcją, którą można ominąć, wciskając lewy klawisz myszy. Zasadnicza część *Dance eJaya*, obejrzana po raz pierwszy, może trochę zaskoczyć swym wyglądem. Osoby preferujące stonowane barwy mogą trochę drażnić kolory użyte w aplikacji oraz to, że nie można ich zmieniać. Jednak to nie jest rzeczą najważniejszą w programie muzycznym, ciekawe natomiast jest to, jak muzyka jest w nim tworzona. Otóż przenosimy sample oznaczone prostokątem, o odpowiedniej długości (w zależności od wielkości) i kolorze (w zależności od rodzaju) z jednego okienka do drugiego. W górnym oknie (zapis muzyki) sample możemy zaznaczając przenosić po kilka naraz. Sample podzielone są na grupy: loop, bass, layer, voice, effect, drum, sequence, xtra, rap oraz wave. W każdej grupie dźwięki możemy ułożyć według alfabetu, długości bądź, co może się okazać dla wielu osób bardzo przydatne, według ich harmonii brzmienia. Program ma standardowo dużą liczbę dźwięków, ale niestety przeznaczonych głównie do muzyki dance. Oczywiście autorzy stworzyli opcję (import), która umożliwia importowanie sampli (do dyspozycji mamy dwa formaty: WAV oraz PXD). Wgrane dźwięki automatycznie umieszczone są w grupie sampli WAV-e. *Dance eJay* może nam posłużyć także (oprócz możliwości tworzenia muzyki) jako niezbyt złożony multisequencer. Opcją export zgrywamy muzykę w formie sampla, który potem możemy wykorzystać ponownie także w innym programie (sample exportować możemy jedynie w frmacie WAV). Opcja ta jest bardzo przydatna, gdy mamy do dyspozycji małą liczbę kanałów (*Dance eJay* ma ich zaledwie osiem, ale na szczęście stereo). Wielu muzyków doceni to, gdyż nie będzie potrzeby używać programów dodatkowych w celu stworzenia na przykład sekwencji perkusyjnej. To nie koniec niespodzianek – gdy masz mikrofon i odpowiednie wejście do niego w karcie muzycznej, używając opcji record będziesz mógł zsamplować swoją mowę lub inne dźwięki, a następnie użyć je w muzyce (format WAV). Opcja recordingu została sprawdzona przeze mnie osobiście z mikrofonem firmy Tonsil Md 268 – wszystko działa jak należy, a efekt jest bardzo przyjemny. Choć *Dance eJay* nie wydaje się być trudny w obsłudze, to mimo tego autorzy dbając o klienta stworzyli Help,



który wyjaśnia łopatologicznie wszystkie opcje dostępne w programie.

Pełna wersja programu zajmuje 150 MB na twardym dysku, a najbardziej okrojona 55. Wszystko może być wyświetlane w rozdzielczościach 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 w 256 kolorach, high colour lub true colour. Program nie ma wysokich wymagań sprzętowych. Do aplikacji możemy dokupić także dodatkowe kompakty [illegible] samplami: *Volume 1 – Raps & Voices, Volume 2 – Drums & Synths, Volume – 3 Space Sounds* (ehhh! żyć nie umierać). W *Dance eJayu* brakuje mi dwóch podstawowych opcji, tj. zmiany prędkości muzyki i zmiany tonu sampla. Ci co pracują na trackerach, z pewnością dostrzegą prostotę i ograniczone możliwości *Dance eJaya*, nie pozwalające na stworzenie profesjonalnej muzyki. Jednak z drugiej strony właśnie ta prostota programu jest jego jednym z najważniejszych atutów, gdyż został stworzony z myślą o początkujących muzykach bądź artystach najmłodszych. Program jest dla tej grupy wyśmienity, gdyż dzięki niemu poznają sposoby tworzenia muzyki i łączenia sampli w harmonijnym brzmieniu (czego brakuje niejednokrotnie „profesjonalnym" twórcom, zasiadającym od razu do trackerów). Ciekawy sposób tworzenia muzyki, przejrzysty interface, opcja recordingu i exportu sampli to atrybuty, które stawiają *Dance eJaya* w czołówce programów muzycznych przeznaczonych do zastosowań amatorskich. Polecam ten program wszystkim początkującym muzykom! NOIZ



Nicolaus Copernicus

„De revolutionibus orbium caelestium"

Ostatnio na rynku pojawia się coraz więcej programów multimedialnych, których zadaniem jest maksymalnie bezkonfliktowe skomunikowanie się z odbiorcą i wlanie mu w głowę przynajmniej odrobinę wiedzy, aktualnie uznanej za najświeższą.

Produkt krakowskiej firmy AOK Productions idzie w nieco innym kierunku, a to co ma do zaprezentowania może okazać się „białym krukiem" na rynku programów multimedialnych.

Niebawem powinna ukazać się na rynku propozycja bardzo nietypowa (być może kiedy czytacie te słowa produkt ten jest już oficjalnie dostępny). Nie znajdziemy w niej najnowszych osiągnięć wiedzy ludzkiej, oszałamiających rozwiązań techniki itp. Bo nie o to autorom chodziło. Przyświecał im bowiem cel przybliżenia polskiemu (i nie tylko) czytelnikowi jednego z największych dzieł ludzkiego umysłu. Mowa tu o *O obrotach sfer niebieskich* Mikołaja Kopernika. To co niegdyś trafiło na Indeks, dziś z wielkim trudem ujrzeć mogą tylko nieliczni. Manuskryptu bowiem strzeże w całej swej wielkości nasza biurokracja i archiwiści Biblioteki Jagiellońskiej. Ludziom z AOK umożliwiono jednak dokonanie rzeczy niezwykłej. Wykonali oni fotograficzną kopię dzieła (karta po karcie) i już niebawem będziemy mogli cieszyć nasz wzrok oryginalnymi stronicami księgi, takimi, jakie zostawił po sobie Kopernik. Autorzy obiecują umieszczenie na krążku nie tylko wersji „fotograficznej" dzieła, ale także dołożenie polskich i angielskich komentarzy. Ma ono obejmować sześć ksiąg (czyli 100 rozdziałów manuskryptu). Na naszym rynku do tej pory podobnego produktu ze świecą szukać. Mamy nadzieję, iż autorom uda się przybliżyć w sposób maksymalnie komunikatywny dzieło wielkiego Polaka i przestanie wreszcie ono być książką dla wybranych, z której reszta gawiedzi potrafi tylko stwierdzić, że „Ziemia jest okrągła i się kręci... wokół Słońca". My ze swej strony proponujemy już teraz zajęcie się następnym dziełem, powiedzmy... Kroniką Długosza, w końcu naprawdę jest co odkrywać w zbiorach polskich bibliotek.

JAGD 52 & SUICIDE



Z Intelem w Tango...



Robert Eckelmann, Dyrektor Zarządzający Intela na Europę, Bliski Wschód i Afrykę.

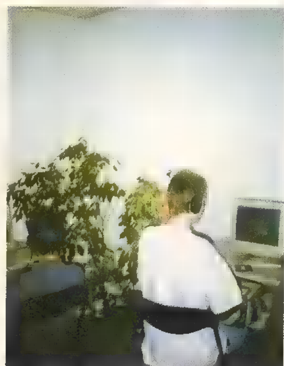
W dniach 13-14 marca odbyła się w warszawskim klubie „Tango" najnowsza prezentacja firmy Intel. CI ludzie z krzemowej doliny zawsze mają coś ciekawego do pokazania, tym razem jednak przedmiotem prezentacji nie była żadna nowa konstrukcja, ale zamierzenia techniczno-marketingowe, dotyczące promocji nowego modelu komputera.

Intel potraktował nasz rynek w sposób profesjonalny. Na konferencję prasową z polskimi „pożeraczami głów" wysłano do nas dyrektora zarządzającego na rejon Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki Roberta Eckelmanna. Człowiek ten współpracował poprzednio ■ sekretarzem handlu ds. nauki i elektroniki rządu USA oraz z legendarnym współtwórcą Intela, Andym Grove prowadził strategię międzynarodową Intela. Wreszcie doczekaliśmy się wizyty jednego z „pierwszych po Bogu".

Warszawski lokal „Tango" z pewną trudnością zdołał pomieścić wszystkich przedstawicieli prasy, którzy około godziny 10:30 pojawili się na zapowiedzianą konferencję. Oczywiście, to nie fakt, iż było ich tak wielu, spowodował, że w środku było ciasno (w końcu czasopism o tematyce komputerowej nie jest znowu tak wiele). To zapowiedziane na redakcyjnych zaproszeniach prezentacje takich firm, jak Optimus, NTT i JTT spowodowały, że ten iście rozrywkowy lokal rozbrzmiewał rytmicznym... buczeniem pecetowych coolerów. Zebrano ich tutaj równą setkę (pececów, rzecz jasna), sami nie liczyliśmy, ale uwierzyliśmy na słowo organizatorom. W skali naszego małego kraju to prawdziwe osiągnięcie. Widok był zaiste imponujący, lśniące otchłanią ekranów, miotające przerażające dźwięki, zachwycały zarówno ludzi z branży, jak i publiczność, która po konferencji spłynęła sporą falą na stanowiska przy maszynach. Zapowiedziane spotkanie z panem Eckelmannem opóźniło się o pół godziny, ale poprzedzający je pokaz sprawności w wykonaniu Bunny People, przy rześkich rytmach Bee Gees, pozwolił zapomnieć o poślizgu. Całe, ponad dwudziestominutowe wystąpienie gościa zza oceanu skoncentrowało się na dwóch aspektach. Prezentowano najnowsze wyniki sprzedaży komputerów klasy PC na polskim rynku (wraz z dość optymistyczną prognozą dotyczącą kilku najbliższych lat). Według ekspertów z International Data Corporation rok 1997 zamknął się liczbą ponad czterystu trzydziestu tysięcy sprzedanych jednostek. Sprzedaż planowana na najbliższe lata, przy nieustającym wzroście, ma zamknąć się liczbą blisko siedmiuset tysięcy jednostek sprzedanych w roku 2001 (prawie „Kosmiczna odyseja"). Zaprezentowano także wyniki procentowe dotyczące upgradowania swoich konfiguracji przez Polaków. Tutaj także mamy się czym pochwalić, gdyż według danych Dataquesta z lutego bieżącego roku, udało nam się uplasować na wysokiej pozycji wśród krajów Europy Zachodniej (okolice Niemiec i Hiszpanii!). Co do liczby sprzedanych komputerów, to ostatni kwartał roku 1997 był dla naszych handlarzy hardwarem bardzo udanym. Po zapaści wakacyjnej okres roku szkolnego i świąt przyniósł ponad sto osiemdziesiąt tysięcy sprzedanych jednostek, uuuch! A podobno nasi ziomkowie należą do ludzi niezamożnych.

Część druga wystąpienia Eckelmanna skoncentrowała się na wnioskach, jakie Intel zamierza wobec takiej statystyki wyciągnąć. Ale nie sądźcie, że tak wielka korporacja sugeruje się w zmianie swej strategii marketingowej tylko wynikami z Polski, my jesteśmy tylko małym trybikiem. Podobno jednak dobrze oddającym światowe trendy. Intel dość jasno określił podział rynku, według którego zamierza dokonywać zmian w swojej polityce sprzętowej. Rynek podzielony został na trzy grupy, które wyodrębniono według aktualnie posiadanych konfiguracji i potrzeb klientów. Pierwsza z nich to ludzie zajmujący się obsługą sieci, których maszyny to prawdziwe potwory, przerażające wielkością swoich twardzieli i ilością pamięci operacyjnej. Inni, to ludzie używający pecetów do celów zabawowo-roboczych, to maszyna dla firm i ich pracowników. Trzecia kategoria to właśnie PC klasy podstawowej. Struktura procesora tej maszynki oparta będzie na rozwiązaniach znanych nam już z PII. Dedykowana ona jest jednak użytkownikom, którzy nie mieli dotychczas kontaktu z komputerem, a przystępna cena ma zapewnić maksymalny zbyt (ok. 800-1200 USD za sztukę). Ta konstrukcja nosi także osobną nazwę – Celeron. Gość zza Wielkiej Wody nie przywiózł ze sobą nawet jednej sztuki owego ustrojstwa, gdyż oficjalna premiera planowana jest trochę później. Według zapewnień ludzi z Intela, Celeron wypłynie na rynek w połowie tego roku. Oprócz tego, niewątpliwie rewolucyjnego dla strategii Intela kroku, firma zamierza jeszcze w tym roku przedstawić także nowe procesory serii PII konstruowane z myślą o stacjach roboczych i serwerach. Jak widać z powyższego, Intel uderza w dwóch, zupełnie różnych kierunkach, starając się zaspokoić potrzeby jakże różnych odbiorców, już niebawem zobaczymy co z tego wyjdzie. Po zakończeniu prezentacji Eckelmann odpowiadał na pytanie dziennikarzy, a tych nie było wielu, gdyż poszczególni reprezentanci prasy woleli chyba odbyć tę część spotkania w kameralnym gronie, twarzą w twarz z gościem. Nam także udało się dobrnąć do niego i już po chwili mogliśmy się dowiedzieć, że rzecz najbardziej interesująca graczy (implementacje 3D w procesorach Intela) znajdzie swe rozwiązanie w roku 1999! W dobie zadeklarowanego ataku AMD?! Chyba najbliższe miesiące przyniosą rozwiązanie tej sytuacji. Może być gorąco. Gdy godzina 12 wybiła, do sali zaczęli przeciskać się pierwsi giercmani skuszeni możliwością pogrywania na zgromadzonych tutaj sprzętach w najlepsze symulatory (m.in. *F-22 Air Dominance Fighter*) i gry sportowe (*NBA 98*). Zorganizowane przez firmy hardware'owe konkursy znalazły spore grono zainteresowanych, a komentarz poczynań naszej braci na ekranach, wygłaszany przez zaproszonych profesjonalistów, nadawał całej imprezie odpowiedni klimat. Wreszcie można było także dojrzeć stoiska dystrybutorów oprogramowania, takich jak Mirage (pozdrowienia dla Pawła Kalinowskiego), Optimus czy TTS. Ceny były zaiste promocyjne, więc posiadacze niekoniecznie bardzo wypchanych portfeli, mogli uzupełnić swoje kolekcje LEGALNEGO oprogramowania. A było na co wydać kasę. Generalnie imprezę należy uznać za udaną, najwięcej radości zapewne miała właśnie brać giercownicza okupująca maszyny. Na zrealizowanie deklaracji Intela przyjdzie nam bowiem trochę poczekać.

GRZEŚ, JAGD & MALEŃSTWO



Granet jest już tradycyjnym miejscem spotkań wyznawców *Quake'a*.

Granet

Czasami nasi znajomi, równie jak my skomputeryzowani, nie mogąc doczekać się założenia telefonu (weterani TP SA. – to do Was!) po prostu skazani są na larganie swojej maszyny do kolegi i po mozolnym łączeniu zwojami kabla, pogrywaniu przez kilka godzin z powrotem przenoszą na plecach swojego „blaszaka" do domu. Szlag by to trafił!

A wcale tak być nie musi... Jeśli jesteś mieszkańcem Warszawy lub okolic to mamy dla Ciebie alternatywę. Granet. Nic Wam to nie mówi? A szkoda, bo właśnie ta krótka nazwa oznacza panaceum na wymienione problemy. Krótko mówiąc... sieciowisko. Granet to nie zwykła firma, jakich tysiące. To mutimedialny salon gier, ale... Nie znajdziecie tutaj żadnych automatów z zapyziałych pekapowskich salonów, upchniętych gdzieś przy peronach. Tutaj natraficie na niemalże sterylne wnętrze, swoim wystrojem przypominające biuro, gdyby nie... Szereg komputerów ustawionych wzdłuż ścian. A przy nich skupieni, z oczami wbitymi w ekrany monitorów... giercmani. Oto pierwsze rzeczy, które wpadają nam w oko. A zaraz potem postać Błażeja Wardeckiego, założyciela i właściciela Granetu. Granet to jedno z najprzyjemniejszych odkryć na rozrywkowej mapie stolicy (Suicide porównał to z odnalezieniem ostatniej butelki „soczku pszennego"). Właśnie tutaj znajdziecie ponad dziesięć maszyn połączonych ze sobą, dzięki którym będziecie mogli oddać się masowej eksterminacji. I nieważne czy będzie to *Quake* czy *Total Annihilation*. Właśnie te dwie gry są podstawową pożywką dla wszystkich gości. Oczywiście rządzi *Quake*. To właśnie ta gra stała się prawdziwą śmiertelną areną dla wszystkich gości. Błażej prowadzi własny ranking najlepszych „kwakierów", pierwsza pięćdziesiątka dumnie dynda na specjalnej liście. W tabelce przedstawiamy listę pięciu najlepszych „killerów" wraz z ich wynikami. Są one całkowicie obiektywne, gdyż punktację podaje dołączony do sieciowego *Quake* program napisany przez gości z Id. „To całkowicie eliminuje osobiste animozje, wyniki dyktowane przez program nie podlegają dyskusji" – mówi Błażej – „i przy okazji można zlecieć w dół, punkty ujemne straszliwie ciążą po kilkunastu spotkaniach". Jeśli zechcecie, możecie znaleźć się na niej, wystarczy przyjść do Granetu i... Bagatelka, wygrać z jednym z mistrzów. Firma zaprasza przez siedem dni w tygodniu. A mistrzów zawsze tu znajdziecie. Jak mówi sam Błażej, to prawdziwi maniacy. Z naszych informacji wynika, że i on do nich należy, no bo w końcu ktoś musiał mieć na tyle dużo sił, by we wrześniu ubiegłego roku otworzyć podwoje lokalu przy Pereca 2. Od tego czasu przez to pomieszczenie przewinęło się sporo miłośników giercowania, w tym także polscy mistrzowie *Quake,* którzy, mamy nadzieję, pojawią się na turnieju w Poznaniu. Od strony technicznej maszyny umieszczone w salonie prezentują klasę średnią (166 plus Monster!), co całkowicie wystarcza do prowadzenia zabawy sieciowej. „Jeśli kilku klientów zechce zagrać w grę, którą przynieśli ze sobą, no problem" – mówi Błażej, oto i kolejny plus Granetu. Nowicjuszy właściciel osobiście wprowadza w świat Granetu.

Za zaledwie 6 złoty za godzinę możesz wcisnąć na czaszkę headphoes (ponoć najczęściej zużywająca się część maszyn, wg.słów Błażeja) i wraz z kumplami na sąsiednich stanowiskach rozpocząć zadymę. Jak z tego wynika, Granet nie umożliwia kontaktu z Sieciowym Zewnętrzem, ale to doprawdy... pryszcz! Wystarczy przyjść i sprawdzić. W czasie, gdy maglowaliśmy Błażeja jego klienci toczyli śmiertelną wojnę, pustosząc wraże bazy w *Total Annihilation*. Jęki pokonanych, szydercze śmiechy zwycięzców, przytłumione odgłosy eksplozji... Oto co towarzyszyło nam podczas rozmowy. „Sorry, muszę jeszcze wesprzeć mojego partnera" – Błażej wskazał na gościa obok jego stanowiska. Kiwnęliśmy głowami i po chwili staliśmy się świadkami kolejnej kampanii. To zresztą może spotkać każdego z Was, wystarczy zajrzeć do Granetu!

JAGD 52 & SUICIDE

Ps. Jeśli zechcecie, możecie zamówić wcześniej wolne miejsce (w weekendy panuje tu straszny tłok) wykręcając 654 23 72. Prawdziwa Europa!

Z ostatnij chwili. W pierwszych Mistrzostwach Polski w Grach Komputerowych, z listy zamieszczonej poniżej, udział brał tylko G'azor i zajął trzecie miejsce.

Czołówka Granetowej listy najlepszych „kwakierów" oraz uzyskana przez nich punktacja. Jeśli czujesz się na siłach, wyzwij ich na pojedynek...

Macler	*499*
G'azor	*298*
Slashek	*257*
Kender	*253*
Mahmudas	*181*



Część siódma: Wytłumaczenie opóźnień

Jak stworzyć własną grę

Wszystko szło dobrze. Ale zabawa się skończyła. Przygotuj się na cierpienie.



Nadmierna ufność w niedokładne informacje z firm produkujących karty 3D i nadmierny optymizm w interpretacji „faktów", cofnęły postępy z *F1* z Psygnosis — pierwotnie planowaną do premiery przed Gwiazdką 1996 r. i opartą na sezonie wyścigowym 1995 r. — na koniec kwietnia 1997 r.

Możesz zapomnieć swe kolejne osiągnięcia, spalić harmonogramy i wyrzucić do śmieci planowaną datę wydania. Twoja gra będzie opóźniona. Wcale nie dlatego że Twoi programiści są głupi, leniwi lub niekompetentni. Tylko dlatego że są programistami. I wszystko zajmuje więcej czasu niż oczekiwali.

Oczywiście, przewidziałeś te opóźnienia. Nawet zarezerwowałeś na nie czas w swym terminarzu. Może nawet pozostawiłeś sobie sześciomiesięczny margines. Po raz pierwszy w naszej serii o tworzeniu gier znajdujemy się w niezwykłym położeniu, kiedy doradzamy szczerość. Bo poza wszystkim, sama wyobraźnia nie jest w stanie konkurować z patetyczną, tragiczną oraz szczerze absurdalną rzeczywistością. Oto kilka naszych ulubionych tłumaczeń.

1. Mamy problemy z obsługą kart akceleratorów 3D

Ten list otrzymaliśmy niegdyś pocztą elektroniczną prosto z Psygnosis...

„Cześć wszystkim, dziś rano przyszło do mnie trochę informacji o *F1*, o których pragnąłbym Was wszystkich powiadomić na wypadek recenzowania tej gry. Jednocześnie przepraszam, że część z informacji przesłanych poprzednio jest obecnie trochę nieprawidłowa. Te nowe informacje ujawniły się dopiero wczoraj. Jeśli macie jakieś pytania czy problemy, to proszę, dajcie mi znać.

Ponieważ było trochę mętliku w sprawie, które z kart są obsługiwane przez „naturalną" i przeznaczoną na D3D wersje *F1*, poprosiłem producenta o wyjaśnienie tej sprawy i, jak zostałem poinformowany, wersja sprzedażna będzie miała:

- naturalne wspomaganie dla 3Dfx Voodoo Graphics
- naturalne wspomaganie dla Rendition Verite Redline
- wspomaganie D3D dla Permedia – 4 MB
- wspomaganie D3D dla Matrox Mystique – 4 MB

W odniesieniu do innych kart – tj. Videologic Power VR, ATI Mk2/Mk3 oraz S3 Virge – obecnie jest mało prawdopodobne, byśmy umieścili ich obsługę w pierwszej wersji sprzedażnej. Natomiast czy do tych kart będą dostępne tzw. „łatki" lub „poprawki" po wydaniu gry jest już sprawą producentów, którzy będą nas o tym na bieżąco informować. Gdy tylko ta informacja do nas dotrze, zostanie w odpowiedni sposób przekazana dalej."

W podanym przykładzie nadmierna ufność w niedokładne informacje z firm produkujących karty 3D i nadmierny optymizm w interpretacji „faktów", cofnęły postępy z *F1* z Psygnosis – pierwotnie planowaną do premiery przed Gwiazdką 1996 i opartą na sezonie wyścigowym 1995 – na koniec kwietnia 1997.

2. Dopracowujemy Sztuczną Inteligencję

Jako ostatnia deska ratunku dla łajdaków, ta wymówka została w końcu wykorzystana przez zespół Amazing Studios – przy dwuletnim opóźnieniu w projekcie *Heart Of Darkness*. Główny programista projektu, Frederic Savoir, oświadczył w jednym z wywiadów dotyczących jego płynnej, filmowej strzelanki w stylu *Flashback*, iż obecnie poprawiają „interakcję między potworami i główną postacią". Savoir obiecał, że wrogowie będą „wrażliwi na to co robimy" i że „każdorazowa rozgrywka będzie inna". To już mistrzostwo świata, ponieważ zmiany tego typu są często na tyle subtelne, że nigdy nie wiadomo, co deklarująca je osoba tak naprawdę zrobiła w ciągu ostatniego pół roku.



Dobrą wymówką są nieporozumienia z akceleratorami 3D. Ale ostatecznie to nie nasza wina, prawda?

3. Nasi programiści zostali przewerbowani

Ten mrożący krew w żyłach stan rzeczy jest usprawiedliwieniem często stosowanym w USA. Tam prasa nie publikuje nazwisk programistów! Zespół pracujący w Apogee nad *Prey* jest takim przykładem grupy zniszczonej przez łowców talentów. Znacznie śmieszniejszym przykładem jest gostek przewerbowany z Gremlin podczas prac nad *Actua Soccer*. Electronic Arts skusiła raptem jednego członka zespołu *Actua Soccer* na przenosiny z Sheffield (Anglia) do Vancouver (Kanada, od strony Pacyfiku) do pracy nad *FIFA 98*. A jakiż to istotny wpływ miał ten międzykontynentalny transfer na *Actua Soccer?* Facet komponował muzykę.

4. Krok do przodu, dwa do tyłu

Przy programowaniu nie jest niczym niezwykłym, że na ostatnich etapach tworzenia gry umieści się w niej coś, a następnie stwierdza, że to psuje coś innego. Kolejne wersje beta *FIFA 97* przysyłane do redakcji PC Gamera były szczególnie komiczne, jako że zanim się poprawiło, to było coraz gorzej. Sposobem na rozwiązanie tego problemu jest skalowana lista cech gry. Przemyśl wszystko co chcesz umieścić w swej grze i sporządź listę tych cech według stopnia ważności. Kolejno wykonuj wszystko zgodnie z tą listą i kiedy nadejdzie termin premiery, wszystko co znajduje się poniżej osiągniętego właśnie etapu odetnij do ewentualnego umieszczenia w sequelu.

5. Kod sieciowy sprawia nieco kłopotów

Brutalna prawda jest taka, że o ile spowodowanie, aby gra działała prawidłowo na pojedynczym PC jest jak góra do zdobycia, to sprawienie, aby działała na kilku połączonych razem pecetach jest zupełnie nowym, stromym i zdradzieckim pasmem do zdobycia. Jak może to być trudne wie Id – które po dwóch latach pracy rozprowadziło po świecie fragment *Quake* w formie testu beta.

■ W następnym odcinku: Zakończenie!

Tak wygląda *Riven*, czyli gra, którą pod względem grafiki wielu ludzi porównuje z *Reah*. Jak twierdzą autorzy tej ostatniej, wszelkie podobieństwa do *Rivena* są czysto przypadkowe.

Swojskie klimaty

Przybyliśmy, zobaczyliśmy, pograliśmy – specjalnie dla Was w przedpremierową wersję znakomicie zapowiadającej się polskiej przygodówki *Reah*. Pomagali nam w tym Tomasz Pazdan i Mirosław Liminowicz z L.K. Avalon, jedni z ojców i matek tego projektu. Zgodzili się też odpowiedzieć na kilka pytań w ramach „Swojskich klimatów".

Oto informacje, które wyciągnęliśmy od naszych rozmówców.

PCG PL: Avalon ucichł nieco po wydaniu *AD 2044*...

Tomasz Pazdan: Zrobiliśmy sobie wszyscy dwa miesiące wakacji...

PCG PL: ...w czasie których narodził się pomysł na nową grę?

TP: Poniekąd właśnie tak było. Jednak autorstwa scenariusza *Reah* nie da się przypisać jakiejś konkretnej osobie. Po prostu wszyscy zebraliśmy się przy jednym stole, każdy miał jakieś pomysły i w wyniku takiej burzy mózgów powstawały ogólne zarysy gry.

PCG PL: A skąd wziął się pomysł na ten nieco dziwaczny tytuł?

Mirosław Liminowicz: Wytłumaczenie jest proste – *Reah*, wymawiane przez nieme „h", to po prostu nazwa planety, na której rozgrywa się akcja.

PCG PL: Jakie były Wasze inspiracje podczas tworzenia gry? Zauważyłem pewne podobieństwa do *Rivena*...

ML: Myślę, że wnikliwy gracz będzie mógł zauważyć kilka zapożyczeń z literatury s-f. Natomiast podobieństwo do *Rivena* jest całkowicie przypadkowe. Obie gry powstawały w tym samym czasie, zaś te akurat lokacje były tworzone, zanim pierwsze obrazki w ogóle opuściły pracownie w Cyan.

PCG PL: Właśnie, ile czasu powstawała gra?

ML: Dokładnie 18 miesięcy, z czego ponad połowę trwało renderowanie lokacji.

PCG PL: A ile jest wszystkich lokacji?

ML: To ciężko jednoznacznie określić. Jeśli brać pod uwagę pomieszczenia, to jest ich około setki, a w większości pomieszczeń jest po kilka suwerennych „bączków", czyli takich podlokacji.

PCG PL: Czy długo trwa przygotowanie takiego „bączka"?

ML: Wyrenderowanie jednej klatki to średnio 5 do 20 minut, zaś na jeden taki „bączek" przypada kilkaset klatek. W *AD 2044* było ich znacznie mniej. Zdarzały się oczywiście lokacje, gdzie przygotowanie jednej klatki zajmowało naszym komputerom wiele godzin, a były to Pentium Pro 200, z 256 MB RAM.

PCG PL: Wspomniałeś o *AD*. Czy można powiedzieć, że *Reah* jest jego dalekim krewnym?

ML: Poniekąd tak. Nad jego przygotowaniem pracował podobny zespół. Robiąc *AD* nauczyliśmy się wielu rzeczy. Na przykład w *Reah* postanowiliśmy zrezygnować z rysowanych postaci. Zastąpili ich profesjonalni aktorzy z rzeszowskich teatrów, nagrani techniką blue-boxu. Podobnie też odeszliśmy od ciasnych i niskich pomieszczeń – ich miejsce zajęły potężne, monumentalne budowle i wolne przestrzenie.

PCG PL: Jak udało wam się uniknąć rozpikselowania obrazu w czasie obrotów?

TP: Po prostu robiliśmy to całkiem inną techniką niż w podobnych, naszej produkcjach. Tam rozciąga się panoramiczny obraz na wewnętrzną powierzchnię walca, tymczasem my renderowaliśmy pełne przejazdy szerokokątną kamerą.

PCG PL: Efekty są znakomite...

TP: Włożyliśmy wiele wysiłku w stworzenie odpowiedniej oprawy, która buduje klimat. Na przykład nad muzyką pracowały znane zespoły polskiej sceny techno – m.in. Fading Colours czy Mesmerisa. Ścieżka dźwiękowa jest tak dobra, że zostanie wydana przez firmę SPV jako niezależna płyta i będzie sprzedawana w sklepach muzycznych, również w Europie Zachodniej. Będzie ją też promował teledysk z fragmentami gry.

PCG PL: Dobrze – oprawa jest oczywiście ważna, ale co z zagadkami?

TP: Oczywiście staraliśmy się, aby były sensowne i logiczne.

PCG PL: Czy będą trudne?

TP: Są na pewno dość mocno związane ze światem gry, a więc po przyjęciu pewnej konwencji nie powinny sprawiać jakichś ponadmiarowych trudności. Przy ich budowaniu przede wszystkim staraliśmy się uniknąć absurdów pokroju „użyj szczura na kiełbasie, dostaniesz helikopter".

PCG PL: Porozmawiajmy trochę o finansach. *Reah* będzie wydany na Zachodzie przez Project Two. Co oznacza to dla polskiego gracza?

ML: Nic. Na pewno nie powinien czuć się gorszy. Polski rynek, mimo iż tak niewielki, traktujemy z dużym sentymentem i mamy wyłączność na dystrybucję *Reah* w naszym kraju. Dla potrzeb „Zachodu" stworzyliśmy za to 6 wersji językowych oraz zrezygnowaliśmy z zagadek „lokalnych" w grze. Powstanie również rozszerzona wersja DVD. W zamian otrzymaliśmy pewność finansową. *AD* była kosztowną grą i tworzyliśmy ją trochę „z nożem na gardle", bo po prostu musiało się udać. Tym razem jesteśmy w tej komfortowej sytuacji, że całość znacznie większych kosztów produkcji zwróciła się już za zaliczkę otrzymaną od Project Two.

PCG PL: *Reah* ma na rynku dość dużą konkurencję – *Riven*, Journeyman Project 3, ZGI – proszę nam powiedzieć, dlaczego sądzicie, że akurat tę przygodówkę wybiorą gracze?

ML: Bo jest po prostu lepsza. Ma ciekawsze zagadki i jest bardziej wciągająca.

PCGPL: Życzymy zatem sukcesów i dziękujemy za rozmowę.

Rozmawiali: PIOTRES & PATRYCJA

Musimy przyznać, że pewne podobieństwa między Reahem i Rivenem są dość łatwo zauważalne. Zamieszczone obok obrazy pochodzą właśnie z najnowszej produkcji L.K. Avalonu.

Raport

Marcin Marzęcki

Oskary dla Linuxa

Wbrew powszechnemu mniemaniu, że jedynym właściwym systemem operacyjnym jest Windows, okazało się, iż dotąd znany tylko w określonych kręgach Linux (całkowicie nieodpłatny!) może okazać się lepszy od swojego komercyjnego kolegi. Zapewne wielu z Was oglądało „Titanica" (przypominam – 11 oskarów, czyli tyle samo co „Ben Hur") – pomijając denną fabułę i scenariusz tego filmu, trzeba bezstronnie przyznać, że efekty wizualne, które można obejrzeć w tym filmie, są powalające. Chcecie się dowiedzieć, pod jakim systemem pracowały komputery tworzące sekwencje wideo do tego filmu? Był to Linux Red Hat 4.1!! Ponadto warto wspomnieć, że sercem komputerów pracujących pod tym systemem nie były procesory Intela, a Alpha Digital (taktowane zegarem 433 MHz). Nie ukrywam, że bardzo cieszę się z tego powodu, gdyż Linux + X Windows to mój ulubiony system operacyjny!

Intel vs Cyrix

Firma Cyrix zapowiada walkę cenową z Intelem (hip, hip, hura!). Przede wszystkim twierdzi, że pecet wyposażony w ich procesor taktowany częstotliwością 200 MHz będzie kosztował 599 USD (wygląda to tak pięknie, że wydaje się być nierealne)! Kolejną fazą wojny ma być rozpowszechnienie procesora 6x86MX PR266 MHz, który wg jego twórców ma konkurować z układem Pentium II 333 MHz. Latem br. Cyrix zamierza zmienić technologię jego wytwarzania z 0,35 na 0,25 mikrona i rozpocząć produkcję procesorów z linii 6x86 pracujących z częstotliwością do 350 MHz.

Gramy w Polsce!

Wrocławska firma Getin, która oprócz oferowania usług komercyjnych prowadzi również działalność mającą na celu dostarczanie rozrywki użytkownikom Internetu polski serwer gier sieciowych – SHOT (www.shot.gnet.pl). Na przełomie listopada i grudnia 1997 firma ta wraz z JTT Computer zorganizowała ogólnopolskie mistrzostwa w *Quake*. Internetowe eliminacje do finału odbywały się właśnie na serwerze SHOT. Ze względu na ogromne zainteresowanie we wrześniu br. turniej ten zostanie powtórzony. Ponadto jeszcze przed mistrzostwami w *Quake*, tylko w Internecie na serwerze Shot zostanie przeprowadzony ogólnopolski turniej w *Quake II*.

Ekstremalny pecet

Firma Optimus SA wprowadziła na rynek nowe modele komputerów osobistych. Są one odpowiedzią na wielki sukces PlayStation i – jak twierdzą ich producenci – znajdą zastosowanie w grach, symulatorach komputerowych oraz nultimedialnych programach edukacyjnych. Optimus stworzył trzy modele z serii „eXtreme", różniące się od siebie możliwościami oraz ceną.

Pierwszy z nich – „eXtreme First" to jednostka dla początkujących i tych, którzy mają ograniczone możliwości finansowe. Model First wyposażony jest w procesor Pentium 166 MMX Intela, osadzony na płycie głównej FIC VA-501 z chipsetem VIA Apollo 580 VP oraz pamięcią cache 256 kB write back Pipelined Burst SRAM. Na płycie znajdują się trzy sloty ISA, 4 PCI oraz 4 podstawkami na moduły SIMM. Do płyty podłączona jest karta grafiki Video Xpression 2 MB oraz akcelerator Voodoo 3Dfx. Karta dźwiękowa MM Pro 16 III Plug & Play to 20 głosowy syntezator oparty na układzie AZT 2320 zgodny z FM Yamaha OPL3. Komputer wyposażony jest w 32 MB (SIMM EDO) pamięci operacyjnej oraz 1,7 GB pamięci masowej na dysku twardym Fujitsu. Ca-

łość zamknięta jest w obudowie mini tower AT i kosztuje 3199 zł bez podatku VAT.

Drugi model o nazwie Fighter przeznaczony jest dla bardziej wymagających użytkowników. Jednostka ta wyposażona jest w procesor Pentium II 233 MHz osadzony na płycie głównej Microstar MS-6117 LX z chipsetem Intel 440LX oraz dwoma slotami ISA, 5 PCI i 1 AGP oraz trzema podstawkami 168-pin DIMM umożliwiającymi instalację do 512 MB pamięci SDRAM lub do 1GB EDO automatycznie wykrywanej przez BIOS. Do płyty podłączona jest karta grafiki ATI 3D Charger PCI 4MB EDO z szybkim 64-bitowym procesorem graficznym ATI 3D Rage II + DVD, z 4 MB pamięci EDO (bez możliwości rozszerzenia) i maksymalną rozdzielczością (dla 4 MB): 1600x1200 przy 65 kolorach i odświeżaniu 60 Hz, akcelerator Voodoo 3Dfx oraz karta dźwiękowa Aztech Waverider Platinium. Pamięć operacyjna komputera to 32 MB (SDRAM) oraz 2,5 GB pamięci masowej na dysku WD Caviar. Wszystko to zawarte jest w uniwersalnej obudowie atx-owej i kosztuje 4599 zł bez podatku VAT.

Trzeci model z tej serii to Fury – komputer o najbardziej wyrafinowanej konfiguracji. Procesor tej jednostki to Pentium II 300 MHz (opcjonalnie 333) osadzony na płycie głównej Intel AL440LX (Atlanta) z chipsetem Intel 440LX oraz dwoma slotami ISA, 4 PCI i 1 AGP, z trzema podstawkami 168-pin DIMM umożliwiającymi instalację do 512 MB pamięci SDRAM lub do 1 GB EDO automatycznie wykrywanej przez BIOS. Do płyty podłączona jest karta grafiki ATI 3D Charger PCI 4 MB EDO z szybkim 64-bitowym procesorem graficznym ATI 3D Rage II + DVD, 4 MB pamięci EDO i maksymalną rozdzielczością (dla 4 MB): 1600x1200 przy 65 000 kolorach i odświeżaniu 60 Hz, oraz akcelerator grafiki Voodoo 3Dfx. Karta dźwiękowa zainstalowana na płycie głównej to Yamaha OPL3-SA3 (YMF715). Komputer ma 64 MB (SDRAM) pamięci operacyjnej i 3,1 GB pamięci masowej na dysku twardym WD Caviar. Całość zamknięta jest w obudowie atx-owej i kosztuje 6399 zł bez podatku VAT.

Optimus, jak widać, silnie atakuje. Nowy sprzęt niebawem zagości na naszych biurkach. A wcześniej spustoszy nam portfele.

Monitory Sony



Sony wkroczyła na rynek z nowymi monitorami – 15-calowym 120AS i 17-calowym 220AS. W każdym z nich znajduje się wbudowany system głośników 3D i wzmacniacz składający się z dwóch wysokotonowych głośników o mocy 3,5 W oraz subwoofera o mocy 10 W i zintegrowanego połączenia do mikrofonu i słuchawek (głośniki wbudowane są po bokach, a subwoofer w podstawie monitora). Opracowana przez Sony technologia Graphic Picture Enhancement daje użytkownikowi do wyboru trzy automatyczne ustawienia (do codziennych zastosowań, tryb graficzny oraz prezentacyjny). Ekran obu modeli monitorów pokryty jest specjalną powłoką antyodblaskową, niwelującą refeleksy świetlne oraz poprawiającą kontrast i jakość obrazu. W 120AS i 220AS zastosowano złącze USB, dzięki któremu możliwa jest prawidłowa identyfikacja urządzeń zewnętrznych oraz automatyczna konfiguracja natychmiast po ich fizycznym dołączeniu, bez potrzeby ponownego uruchamiania komputera lub programu instalacyjnego. Podstawowe dane techniczne monitorów:

Model 120AS – plamka 0,25 mm, przekątna ekranu 357 mm, odświeżanie poziome 30-70 kHz, odświeżanie pionowe 50-120 Hz, rozdzielczość od 640x480 do 1280x1024, menu ekranowe, cena netto 1949 zł

Model 220AS – plamka 0,25 mm, przekątna ekranu 408 mm, odświeżanie poziome 30-70 kHz, odświeżanie pionowe 50-120 Hz, rozdzielczość 640x480 do 1280x1024, menu ekranowe, cena netto 2999 zł.

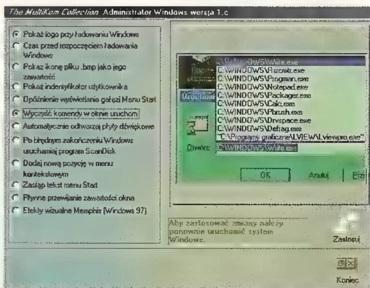
Małe jest piękne

Witam po raz kolejny w rubryce opisującej programiki shareware. Dzisiaj przeczytacie m.in. o kilku produktach wspomagających pracę z Windowsem – zapraszam do lektury tego artykułu wszystkich Czytelników PC Gamera PL! NOIZ

Administrator Windows 1.c

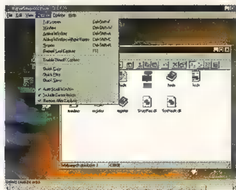
Program alternatywny do *Tweak UI* z pakietu *Microsoft Power Toys*. Aplikacja ma mnóstwo ciekawych opcji. Dzięki niej można np. czyścić komendy z menu uruchom, automatycznie (z Windowsa) odtwarzać płyty dźwiękowe, dodawać programy do menu startowego, włączać logo przy ładowaniu systemu oraz płynnie przewijać zawartość okna. Dodatkowo *Administrator* umożliwia włączenie efektu wizualnego systemu Memphis tj. cieniowania belek, wysuwania animowanych menu itp. (efektem ubocznym są komentarze w języku angielskim). Inną ciekawą opcją jest możliwość tworzenia ikon do pliku graficznego, przedstawiających jego zawartość. Jednak tu pole działania mamy ograniczone, gdyż aplikacja umożliwia jedynie obsługę formatu BMP. Dodatkowymi atutami *Administratora* jest to, że jest programem komunikującym się z użytkownikiem całkowicie po polsku (co z pewnością poszerza grono jego odbiorców w kraju) oraz fakt, że jest freewarem. Jednak autor zastrzega sobie, że nie bierze odpowiedzialności za ewentualne straty spowodowane przez nieodpowiednie jego używanie oraz chce, by wszelkie opinie na jego temat zostały mu przesłane e-mailem (nie dotyczy tych, którzy nie mają dostępu do Internetu).

krzyzan@polbox.com



HyperSnap-DX

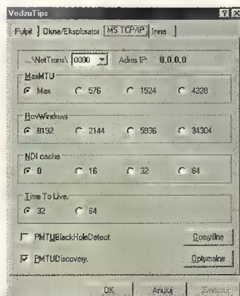
Jeśli chcesz zrzucać screeny, a standardowa komenda PrintScreen w jakiś sposób jest dla Ciebie zbyt ograniczona, to sięgnij po ten program... *HyperSnap* jak na zwykły „zrzucacz ekranowy" ma naprawdę dużo opcji. Może m.in. ściągać pełny ekran, wybrane okno, aktywne okno, a także obszar przez nas wybrany. Obrazki możemy nagrywać w trzech formatach BMP, GIF, JPG (mogłoby być ich więcej, ale w końcu nie jest to program graficzny albo konwerter obrazków). Nagrywany przez nas screen może automatycznie dostrajać swoją liczbę kolorów oraz rozdzielczość tak, aby był jak najbardziej wiarygodny z oryginałem, bądź też my możemy, poczynając od grafiki monochromatycznej, kończąc na 24-bitowej (16 milionów kolorów), ustawić jakość ściąganego przez nas obrazku. Dodatkowo, co zasługuje na pochwałę, możemy zrobić „zrzut ekranowy" z aplikacji wykorzystującej drivery DirectX. Jedyne czego brakuje mi w *HyperSnapie*, to kilka schowków umożliwiających bardziej komfortową pracę. Programem, który ma taką opcję, jest już opisywany dwa numery temu *CopyPaste*.



gregko@hyperionics.com

Vtips

Program ma wiele ciekawych opcji, poczynając od określania położenia wyświetlanej tapety do wymuszenia drukowania polskich znaków w programie *Word 97* dla drukarek bez obsługi UNICODE. Oprócz tego pozwala na: wyłączenie przesuwania okien z zawartością (standardowa funkcja włączona przez Active Desktop), ustawienie czasu wyświetlania podmenu w menu startowym, optymalizację transferu protokołu MS TCP/IP, wyłączenie animacji otwierania i zamykania okien oraz zapisywania ikon pulpitu (standardowo po każdym restarcie ikony są ułożone według ostatniego zapisu) – uff! Tak, to już wszystkie dostępne opcje. Jak widać *Vtips* jest programem godnym zainteresowania ze względu na jego specyficzne możliwości, ale sami zdecydujcie czy jest Wam potrzebny...

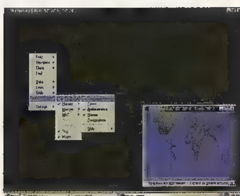


mmarczak@rubikon.net.pl

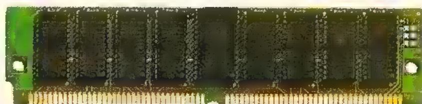
Stella 2000

Program astronomiczny. Dzięki niemu jesteś w stanie obejrzeć mapę nieba w dowolnym punkcie ziemi (!). Aplikacja ma szeroki zakres opcji, które pomogą Ci dogłębnie poznać firnament gwiazd. Możemy na przykład szukać konkretnych gwiazd, systemów słonecznych, konstelacji, zaś w tabeli uzyskać wszelkie informacje na temat planet naszego systemu z uwzględnieniem mijającego czasu (zmiana odległości od ziemi itp.). Także mijający czas możemy ustawić według własnej potrzeby (minuty, godziny, dni itd.). Oczywiście wszystkie obiekty na mapie poruszają się. Możemy włączać/wyłączyć widok poszczególnych obiektów, nazwy, ekliptykę, horyzont i wiele innych rzeczy. Sklepienie niebieskie można obserwować z przeróżnych punktów. Ciekawą opcją jest możliwość czytania raportu z danego obiektu. Oprócz tego *Stella 2000* oferuje nam wiele ciekawych (głównie wizualnie) efektów dotyczących m.in. nieba, atmosfery i grawitacji. W programie wszystko wykonane jest bardzo dokładnie. Całość utrzymana jest raczej w konwencji profesjonalnej bez zbędnych bajerów, 16 milionów kolorów itp. *Stellę 2000* polecam głównie tym, którzy już interesują się astronomią, choć przyznaję, że nawet ja jako neofita w tej dziedzinie nauki, oglądając program zafascynowałem się nim i straciłem (?) dużo czasu, przy poznawaniu sklepienia niebieskiego.

http://www.sci.fi/~elk/stelreg.htm

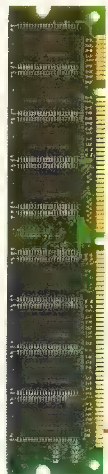


Pamięć



Zakup pamięci to, wbrew powszechnemu mniemaniu o prymacie procesora, jedna z najistotniejszych operacji, jakiej musimy dokonać upgradując stary lub kupując nowy komputer.

Pamięć jest jednym z najistotniejszych elementów komputera i należy ją postawić na równej pozycji z procesorem. Rzecz związana jest silnie nie tylko z ilością, ale i z typem, jaki zechcemy wcisnąć na nasze płyty. Poniżej znajdziecie krótkie charakterystyki pamięci i prognozy na najbliższą przyszłość. Teraz zajmijmy się rzeczą najistotniejszą. Ile? Skolko? How much? Większość naszych ukochanych producentów lub dystrybutorów sprzętu (w przypadku jeśli kupujemy nową maszynę w sklepie, niedowierzając giełdzie lub swoim umiejętnościom manualnym i wiedzy technicznej) oferuje go wyposażonego w zaledwie szesnaście megabajtów klasycznych EDO SIMM-ów. Zapomnijcie o tym! Nawet nie rozmawiajcie z pacjentem, jeśli nie zechce dołożyć przynajmniej drugiej szesnastki. Ta magiczna cyfra, dla wielu będąca jeszcze do niedawna legendą w dobie Win95 i gier typu *Quake*, to relikt. Wykonanie jakiejkolwiek operacji na „wingrozie" czy chociażby pobawienie się *3D Studio* to po prostu męka. System błaga Cię ciągłą pracą hadeka (fuj, te polityczne zajazdy!) o zlitowanie. Jeśli jesteś zupełnym ignorantem lub masochistą – proszę bardzo... W innym przypadku pozostaje tylko... 32! To nowy standard (i tylko standard, nic więcej). Jeśli Twoim powołaniem jest zabawa (lub praca) z grafiką komputerową, to przystanek z cyfrą 32 musisz zostawić za sobą. Od razu zainwestuj w kości zawierające co najmniej 64 megabajty. Praca od razu stanie się znośniejsza, twardziel nie będzie musiał pocić się nad plikami wymiany i teksturami. Po prostu profesjonalizm. Co do typów pamięci. Gorąco polecam DIMM-y. To układy z przyszłością, a ich cena obecnie niewiele odbiega od odpowiedników SIMM-owskich. Musicie jednak przed zakupem zobaczyć czy dysponujecie odpowiednimi slotami na płycie. SIMM to nie to samo co DIMM! Po prostu te ostatnie nie zmieszczą się do miejsc po swoich poprzednikach. Nowe płyty standardowo mają przynajmniej dwa sloty DIMM-owskie. Rzecz druga, szybkość z jaką działają. Im cyfra niższa, tym układy szybsze. Starsze pamięci oferowały prędkości rzędu 70 nanosekund. Układy EDO podkręciły speeda, ale tylko DIMM zapewni Ci jazdę z prędkością... 10 nanosekund (trzeba zauważyć, że to wartość czysto teoretyczna, bo w praktyce kości te działają wolniej, jednak i tak znacznie szybciej niż klasyczne SIMM-y)! Jeśli nie wiecie czy sprzedawca nie robi Was w balona, sprawdźcie zapis na kości. Cyfra 70 na końcu ciągu liczb lub po myślniku wyraźnie świadczy o szybkości pracy. Podobnie jest w przypadku innych wielkości. Niektórzy producenci stosują zapis uproszczony, umieszczając tylko wielkość dziesiątek (7, 6 czy 1) po myślniku. Cała filozofia. Pamiętajcie także o jeszcze innej zasadzie: nigdy (żane, never, nikagda) nie łączyć pamięci różnych typów i prędkości na płycie. Może w Waszym otoczeniu znajdziecie kogoś, komu podobna sztuczka uchodzi na sucho. Pamiętajcie, jemu może to i chodzi, Wam nie musi! Ryzyko popsucia płyty nie jest chyba warte tej zabawy (ostrzeżenie to odnosi się do mieszania DIMM-ów i SIMM-ów, bowiem w przypadku zmieszania SIMM-ów o różnej prędkości, pamięć będzie działała z prędkością układu wolniejszego). A teraz pytanie najważniejsze dla potencjalnego klienta. Ile za to zapłacę? Odpowiedź nie powinna być chyba zbyt trudną do przełknięcia. W momencie, w którym to piszę (kwiecień 98), 32 megabajty pamięci DIMM kosztują ok. 210 zł, a kość 64 MB ok. 450 zł. Tak więc tyle co niekiepska karta muzyczna. Jak widać oszczędzać nie warto! JAGD 52





Typ pamięci	Krótki opis	Cena w zł za 32 MB
30-pinowe SIMM-y (Single Inline Memory Module)	To stare układy pamięci rzadko już dziś spotykane. Jazda z prędkością 70 nanosekund i problemy z wymianą to wszystko co Was spotka, gdy dziś je kupicie. Gorąco nie polecamy!	Nie można ustalić, gdyż tych pamięci nie ma już praktycznie na rynku!
72-pinowe SIMM-y	Najczęściej dziś spotykane układy pamięci. Wersja standard pozwala na 70 nanosekundowe szaleństwa, EDO osiąga prędkość 60 nanosekund. Uwaga przy zakupie! Sprawdźcie czy sprzedawca nie chce Wam wepchnąć rachitycznych 70-tek. Nie powinno być problemów z ich wymianą, ale czas tych kości już się kończy. Nadchodzi era DIMM-ów!	200 zł
DIMM (Dual Inline Memory Module)	Oto przyszłość. Speed (teoretycznie) rzędu 10 nanosekund. Uwaga! Przed instalacją koniecznie sprawdźcie czy Wasz pecet daje na nich gniazda 5V czy 3,3 V – to piekielnie ważne.	210 zł

Dopalanie grafiki

Dawno, dawno temu szczęśliwi posiadacze 286 pogrywali sobie w *Princa* lub *Cyvilizację*. Z wypiekami na twarzy wpatrywali się w surowe dwa wymiary, zapraszali kolegów, aby ujrzeli wspaniałą grafikę.

Czas jednak płynie. Teraz proste 2 wymiary to nic wielkiego. Obecnie rządzą małe plastikowe płytki, które, gdy wejdą w symbiozę z Twoim złomem, zamienią go niczym książe żabę w niezłą laskę. Zniknie nudna grafika, pojawi się piękny trójwymiarowy świat, który wciągnie Cię bez reszty i zachwyci. Mowa oczywiście o akceleratorach, które stały się już standardem w każdym zestawie komputerowym. Teraz właśnie one napędzają komputerowy światek i pozwalają nam ujrzeć orgię świateł, pięknie rozmazane tekstury czy zamglone lasy. Koronę władcy przywdział 3Dfx. Ale czy po roku obecności na rynku nie stał się przestarzałym kawałkiem scalaka? Czy karty oparte na Rivie 128 czy Parmedia 2 nie są nowocześniejszą inwestycją. Czytajcie dalej, a prawda zostanie Wam ujawniona....

STB Velocity 128

Dystrybucja: Lorien
(022) 652-34-73, cena: 550 zł

Pierwsza z kart oparta na nowym chipie Vidia Riva 128. Karty te nie potrzebują zwykłej 2D (jak np. Monster), gdyż są typu all-in-one. Nie ma tu jednak kompromisu: szybkie 2D zwyczajne (czytaj super 3D), tu wszystko działa jak burza. Standardowo karta ma 4 MB szybkiej pamięci SGRAM, co pozwala nie tylko na władowanie w nią wszystkich tekstur, ale także wyświetlenie obrazu w rozdzielczości 1600 x 1200 w 65 tys. kolorów. Ma wyjście na TV, ale prawdę mówiąc nie jest to nic wspaniałego, gdyż jakość przekazywanego obrazu jest raczej crapowata (co prawda w niektórych grach tego nie widać). Co do prędkości to interesuje Was zapewne czy plotki o niesamowitej wielkości Rivy potwierdzają się. No więc jest to wszystko trochę pokręcone. Bo w testach jest rzeczywiście szybsza (nie jest to jednak miażdżąca różnica – tylko w wypadku „wypełniania" obiektów różnica jest trzykrotna), ale jakość niektórych efektów jest gorsza od tego do czego przyzwyczaił nas 3Dfx. Co mam na myśli – zapyta zapewne wielu. Ano na 3Dfx lepiej wyglądają wszystkie przezroczyste powierzchnie, a krawędzie np. neonów są dużo ostrzejsze, przez co wyglądają lepiej. Nie widać tego we wszystkich grach, ale jednak.

Ocena: 80%



Elsa Winner 2000/Office

Dystrybucja: Vobis (022) 620-04-75,
cena: 750 zł



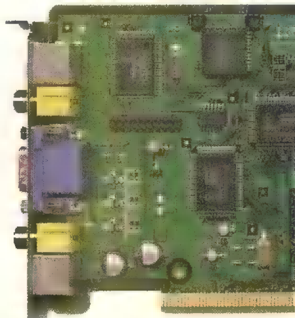
Ta milenijna karta oparta jest na innym układzie, mianowicie na Parmedia 2. Chip ten jest całkiem udany i naprawdę szybki. Poza tym dużo lepiej i ładniej rozmywa tekstury i ma naprawdę dobre wyjście na (wreszcie) i wejście (composite i s-vhs) na TV. Testowana przez nas wersja wyposażona była w 8 MB pamięci, więc na pewno nie zabraknie Wam miejsca na pulpicie, gdy ustawicie rozdzielczość na 1920 x 1200. Grać można w praktycznie każdej rozdzielczości i nie ma różnicy (przynajmniej zauważalnej) w prędkości między rozdzielczościami 640 x 480 i 1024 x 768. Mogłoby się więc wydawać, że karta jest marzeniem każdego gracza, jak również każdego, kto chce się zabrać za edycję video. Ale, ale posłuchajcie opowieści do końca. Wszystko byłoby cacy, gdyby karcie nie brakowało dwóch efektów, m.in. mgły. I tu dziwna sprawa. Czasem ów brak widać (*Moto Racer*, *G-Police* – ten ostatni dużo traci bez wymienionych efektów), a czasem nie (Terricide wygląda jak zwykle prześlicznie). Decyzja należy więc do Was. Zresztą, jak sama nazwa wskazuje, karta ta przeznaczona jest do biura (wideokonferencje, prezentacje 3D,filmy w MPEG), zastosowania CAD/DTP, a gry stanowią jedynie dodatek. Mimo wszystko karta jest okay: szybka z dużymi możliwościami.

Ocena: 78%

Total3D 128V

Dystrybucja: Lorien
(022) 652-34-73, cena: 920 zł

Kolejna karteczka z Rivą na pokładzie tym razem wypalona przez firmę Canopus znaną m.in. z udanej i bardzo chwalonej na Zachodzie karty opartej na 3Dfx Pure 3D. Czym różni się nasza maleńka od produktu STB? Canpous dostrzegł, że ludzie oprócz grania na big telewizorze chcieliby też czasem poedytować trochę filmy, np. z wakacji czy z urodzin cioci Halinki. Skoro ludzie chcą, to trzeba pomóc w urzeczywistnieniu ich marzeń. Karta oprócz wyjścia ma





więc i wejście (composite i s-vhs), do którego można podłączyć np. kamerę i nagrywać na twardziela różne ciekawe rzeczy, po czym za pomocą fajnego oprogramowania (dostarczanego z kartą) poszaleć trochę, dodając np. niezłą kobietkę do swego boku, a potem opowiadać kolesiom jak to się szalało... (jeśli czytający jest kobietą należy sytuację odwrócić... albo i nie). Można też chwytać pojedyncze klatki jako zdjęcia (w wyższej rozdzielczości!!!) Karta ta wydaje się być bardziej udanym produktem od STB, właśnie ze względu na wejście i atrakcyjne oprogramowanie (Kai's Power Goo SE, Picture Publisher 7 LE i jeszcze trochę). Niestety, nie ma róży bez (...ognia – dop. Suicida) kolców – jej cena jest dużo wyższa, więc jeśli ktoś nie potrzebuje takiego dodatku niech bierze co innego, gdyż dalej nie ma między Rivami właściwie żadnej różnicy.

Ocena: 79%

Elsa Victory Erazor

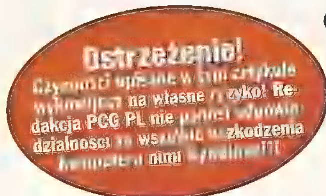
Dystrybucja: Vobis
(022) 620-04-75, cena: 790 zł

Następna karta oparta na Riva 128. Elsa, jej producent, przyzwyczaiła nas do dobrych produktów i tym razem nas nie zawiodła. Mimo że karta, jeśli chodzi o możliwości nie różni się niczym od rivowych poprzedniczek, to ma kilka bonusowych dodatków, które czynią ją dość ciekawą propozycją. Pierwszy, to cały kompakt wypełniony demami (m.in. *Incoming* – playable), które pozwalają cieszyć się możliwościami karty bez potrzeby natychmiastowego zakupu gier. Oczywiście tego typu dodatek podnosi nieco cenę całego urządzenia, a i tak nie unikniemy konieczności zakupu stuffu giercowniczego. Dzięki takiemu jednak rozwiązaniu możemy od razu sprawdzić jej działanie. Drugi z dodatków, to aż 3 wejścia wejścia wideo, więc karta ta nie jest tylko i wyłącznie akceleratorem, ale, podobnie jak Total 3D, może być używana jako niezła zabawka do clipów wideo (niestety, nie ma tu bogatego oprogramowania do ich edycji). Właściwie wszystko zostało już napisane o możliwościach tego układu, więc nie ma potrzeby się rozpisywać. Aha, oczywiście można grać w każdej rozdzielczości, a spadek wydajności nie jest bardzo zauważalny. Ponadto im szybszy komputer, tym Riva działa szybciej (podobnie jak PoverVR). **Ocena: 85%**

No cóż. To by było na tyle. Właściwie dopóki nie zostaną dostarczone sterowniki OpenGl dla Rivy (która jest naprawdę niezła), 3Dfx będzie rządził dalej. Lecz już niedługo. Wkrótce nadejdzie dzień w którym będziemy mogli kupić Voodoo 2 (z ostatniej chwili – jest on już dostępny na rynku! – dop. Suicide'a), nowego PowerVR, a wtedy cały ten maraton zacznie się od początku... GRZEŚ

Słów kilka o takcie

Chcesz mieć szybszy procesor za darmo? Nic prostszego – wystarczy tylko krótka zabawa z jumperami!



Czy można zniwelować różnicę w prędkości między procesorem 166 MHz a 200 MHz? Oczywiście, że tak! Musisz tylko przestawić kilka zworek na płycie głównej. Jeśli masz procka 166 MHz, a marzysz o 200 nie musisz wcale dokładać kasy – wystarczy, że zdejmiesz obudowę Twojego peceta i wykonasz kilka bardzo prostych czynności.

Jednak aby zabrać się do nich, musisz nabyć trochę wiedzy czysto technicznej, którą postaramy Ci się przekazać na tej stronie. Nowoczesne pecety kontrolowane są w całości przez chip znajdujący się na płycie głównej, który nadzoruje wszystkie procesy, np. pobierania instrukcji i danych, wykonywania przeliczeń – mówiąc krótko kontroluje wszystkie operacje wykonywane przez Twojego peceta. W większości komputerów typu PC używa się chipów, które są taktowane częstotliwościami 50, 60 i 66 MHz. Wymieniane wartości przesądzają o tym, z jaką szybkością będą przepływały dane. Wartości te nazywa się często prędkością magistrali (bus rate).

We wnętrzu procesora wszystkie czynności są wykonywane znacznie szybciej, jednak zawsze można je określić przez wykonanie prostego działania matematycznego, polegającego na przemnożeniu odpowiednich wartości. Przykładowo, Pentium 200 MHz pracuje na magistrali o prędkości 66 MHz, ale procesor działa trzy razy szybciej (3x66=200 MHz). Wszystkie nowoczesne płyty główne przystosowane są do działania z procesorami różnego typu i z tego powodu znajdują się na nich tzw. zworki (lub inaczej jumpery), pozwalające ustalić przez modyfikację mnożnika (multiplier) odpowiednią dla określonej magistrali prędkość procesora (lub na odwrót – to zależy od przyjętego punktu widzenia). Modyfikacji mnożnika można dokonać za pomocą przestawienia zworek lub, w nowszych płytach głównych, przez software'ową zmianę wartości w BIOS-ie. Aby zabrać się za zwiększanie prędkości Twojego procesora ponad jego wartość nominalną, najpierw musisz zajrzeć do instrukcji, która powinna być dołączona do nabytej płyty głównej. W którymś miejscu znajdziesz dokładnie opisany proces przestawiania zworek, w celu dobrania odpowiednich wartości dla Twojego procesora. Potrzebne Ci ustawienia będą najprawdopodobniej podane „czarno na białym" w instrukcji, jednak tabelka znajdująca się obok zawiera wszystkie wartości liczbowe (nie ustawienia!), dzięki którym będziesz wiedział jak podrasować swój procesor.

Producenci procesorów oczywiście odradzają przetaktowywanie, uzasadniając to tym, że przekraczanie wartości nominalnej prędkości określonego procesora powoduje większe wytwarzanie ciepła, co z kolei znacznie skraca żywotność tego podzespołu. Są to ostrzeżenia uzasadnione, jednak w większości przypadków rasowanie procesora nie wiąże się z ryzykiem jego uszkodzenia w momencie, gdy nie przesadzasz ze zwiększaniem jego prędkości. A jak stwierdzić, że posunąłeś się za daleko? To bardzo proste! Jeśli zauważysz, iż komputer zachowuje się podejrzanie (wiesza się, BIOS wypisuje różne, dziwne błędy) oznacza to, że Twój procesor nie może pracować z większą prędkością i musisz wrócić do poprzednich ustawień. Warto podkreślić jednak, że taka sytuacja nie zdarza się dosyć często (prawie wszyscy ludzie w redakcji PC Gamera mają przetaktowane procesory już od wielu lat i jak dotąd nic się nie stało!).

Najbezpieczniejsze jest przetaktowywanie procesora TYLKO o jeden próg taktowania, np. z 166 na 200 lub z 200 na 233. Większe przyspieszanie oznacza większe ryzyko uszkodzenia („spalenia") procesora wynikłe ze znacznie większego wydzielania ciepła. Po przetaktowaniu procesora ważne jest zapewnienie mu odpowiedniego chłodzenia (czyli wydajnego coolera). Musisz być także pewien czy Twój procesor nie jest szlifem, czyli np. P120 z usuniętymi oryginalnymi oznaczeniami, sprzedanym Ci jako P133! Chyba sam się domyślasz co oznaczałoby przetaktowanie takiego procesora do wartości 150 MHz... Jak rozpoznać szlifa? Sprawa jest prosta: dotknij delikatnie opuszkiem palca miejsc, na których znajdują się oznaczenia literowo-cyfrowe – powinieneś wyczuć, że są one grawerowane. Jeśli tak nie jest, możesz być pewien, że Twój procesor był zeszlifowany. Jeżeli kupujesz procka na giełdzie zwróć uwagę na to, zanim sprzedawca przyklei Ci tzw. stickera w miejsce z oznaczeniem (a zazwyczaj to robi) – później nie będzie już możliwości dokładnego obejrzenia procesora w celu rozpoznania szlifów!

Typ procesora	Prędkość procesora (MHz)	Prędkość magistrali (MHz)	Mnożnik zegara	Przyrost prędkości w %
P	75	50	1,5	–
P	90	60	1,5	20
P	100	66	1,5	11
P	120	60	2,0	20
P	133	66	2,0	11
P	150	60	2,5	13
P, PM, [redacted]	166	66	2,5	11
P, C6	180	60	3,0	8
P, PM, K6, [redacted]	200	66	3,0	11
PM, PII, K6, [redacted]	233	66	3,5	16
PII	266	66	4,0	14
[redacted]	300	66	4,5	13

Oznaczenia procesorów:
P – Pentium
PM – Pentium [redacted]
PII – Pentium II
K6 – AMD K6
C6 – IDT C6

[redacted] pokazuje jaki przyrost szybkości uzyskasz, gdy przetaktujesz swój procesor [redacted] następnej prędkości [redacted] Przykładowo, przestawienie procesora [redacted] na 233 [redacted] zwiększy prędkość Twojej maszyny o 16%. [redacted] chcesz zobaczyć [redacted] rasowania [redacted] *quake'owy* test prędkości FPS przed i po przetaktowaniu...

Dźwięk i pecet



Dźwięk – zna go każdy kto choć na chwilę zbliżył swą cielesną formę do blaszanego pudełka zwanego potocznie złomem (PC).

Są to dźwięki, które kocha każdy(a) z nas i chce, by docierały do uszu w postaci możliwie jak najdoskonalszej, nie zaś jako trzaski i skrzeczenia. Potrzebne są więc dobre głośniki. Jako że nie wszyscy mają możliwość podłączenia komputera do potężnego zestawu stereo i 100 W kolumn, w sklepach roi się od różnego rodzaju pudełek zwanych głośnikami komputerowymi. Wybór jest duży, więc nie zawsze wiadomo na co się zdecydować, a wypisane na pudełkach świecącymi literami wartości 300 W PMPO stanowią wielką pokusę. Mój kolega zobaczywszy jedno z takich cudeniek dostał wielkiego ataku śmiechu i powiedział, że z takiego materiału, z jakiego wykonane były te głośniki, nie zrobiłby trumny dla psa (on nie lubi psów). Zresztą wiemy wszyscy jak jest. Postanowiliśmy więc Wam pomóc i zestawić najpopularniejsze zestawy. Wczytajcie się dokładnie i marsz do sklepu....

Sound Link SV 820SL

Dwudrożne „maleństwa", które są tzw. „złotym środkiem". Za niewielką ilość kasy dostajemy bowiem sprzęt,



który jest całkiem porządny. Basy uderzają, wysokie tony ładnie „piszczą". Pokrętłowa kontrola głośników ułatwi idealne ustawienie dźwięku. Nie należy jednak nastawiać ich jednak za głośno, bo będzie trzeszczało. Jest to jednak normalne zjawisko ze względu na materiał (cienki plastik), którego użyto do produkcji głośniczków komputerowych. Trzeszczy jednak rzadko, więc bez oporu możecie strzelać do wrogów i słyszeć piękne dźwięki wydobywające się z waszych malutkich karabinków. Za rozsądną cenę rozsądny sprzet.

Ocena: 78%

Sound Link SV 845SL

Te dwudrożne kolumnny to coś naprawdę fajnego. Płynie z nich czysty dźwięk, a i głębokie basy (choć nie aż



tak jak w przypadku subwoofera) dają znać o sobie z właściwą sobie demoniczną głośnością. Zestaw ma przełącznik między różnymi typami muzycznymi (music, movie, simu). Nie jest to nic innego jak po prostu uproszczony equalizer. Poza tym możemy ustawić poziom basów i wysokich tonów. Ponadto mają odpowiednią cenę, za którą otrzymujemy naprawdę fajne (mimo że wciąż niedoskonałe) głośniki. Polecam!.

Ocena: 83%

Sound Link SV 815 SL

Kolejne tym razem jednodrożne głośniczki. Mają kontrolę basów i tonów wysokich. Jeśli chodzi o dźwięk, to reprezentują one „wyższą klasę średnią". Właściwie jest to zestaw dla niezbyt wymagających użytkowników komputerów, którzy nie chcą kupić czegoś słabego. Bo słychać naprawdę ładnie, ale bez rewelacji. Sprzęt dla tych, którzy zaczynają przygodę z komputerem i nie chcą wywalić pieniędzy w błoto.

Ocena: 72%



Inter Act SV 742

To tzw. wersja podstawowa bez żadnych ekskluzywnych pakietów. Po prostu dwa małe głośniczki, z których wydobywają się różne, przeciętnej jakości dźwięki. Nie ma kontroli basów i wysokich tonów (jest tylko ich włączanie). Właściwie trudno coś więcej o nich napisać. O basach nie ma co pisać, bo właściwie ich nie ma, a wysokie tony to klasa średnia. Cena także, jak na taki produkt, jest zbyt wysoka. Małe, średniej jakości dźwięk i raczej drogie.

Ocena: 68%

Sound Link SV 860 SL

To już nie tylko prosty zestaw do odsłuchiwania jęków umierających wrogów, ale całkiem pokaźna maszyna. Składa się z subwoofera i dwóch głośniczków wysokotonowych, które możemy zamontować na bokach monitora. Niskotonowy jest ciężki i wygląda na porządny generator basików. A jak jest w rzeczywistości? Powiem tak: róznica jest (basy są głębsze i bardziej bum-bum), ale to wciąż nie to co trzeba. Czasami zdarza się, że głośnik trzeszczy, zwłaszcza w grach gdzie dominuje głośno nagrane mocne uderzenie. Mimo to muszę przyznać, że nie jest to sytuacja nagminna i basy wydobywające się z niego są często czyste jak świeżo przewinięty bobas. Jeśli chodzi o wysokotonowe głośniki – nie można im nic zarzucić, są cool. Problemem może też być cena, bo 320 zł za takie urządzonko to sporo. Ale jeśli dla kogoś nie stanowi to problemu, powinien rozważyć taką opcję. Wspaniałe tweety, niezłe bumy, które jednak pozostawiają czasem trochę do życzenia. Wysoki koszt.

Ocena: 78%

Temat głośników nie został jeszcze zamknięty, gdyż u nas ci ich dostatek, więc oczekujcie opisów innych komputerowych zestawów środków ogłuszających. Na razie good bye.... GRZEŚ

PS. Głośniki do testowania dostarczyła nam firma Multi-Styk. Kontakt telefoniczny: (022) 815-68-44.